

2 CDs JOC FULL! - DISCIPLES – UN TBS FANTASTIC

LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • August 2003

**JOC
FULL!!**



Disciples
Sacred Lands - GOLD

PREVIEW

**Lord of the Rings:
The Return of the King**

Trilogia cucerește PC-ul

REVIEW

Colin McRae Rally 3

Simulatorul de rally

Chaser

First Psychological Shooter



115.000 lei

DEMOS THE GREAT ESCAPE ■ TRON 2.0 ■ WILL ROCK **PATCH** DIABLO II LOD 1.10 ■ MORROWIND 1.2.0722 ■ TR ANGEL OF DARKNESS V42
IMAGINI LOTR: THE RETURN OF THE KING ■ SNIPER ELITE **FILME** XIII **DRIVERE** DETONATOR 44.67 XP ■ ATI CATALYST 3.5 ■ SB AUDIOV/LIVE!

Poți să te protejezi de viruși și altfel

Citește săptămânalul The Portal și vei afla cum.

În fiecare joi, la toate chioșcurile de ziare din țară.

În plus, ai în fiecare săptămână un supliment gratuit

colecționabil. Costă numai 12.000 lei.



THE Portal®
Lumea digitală pe înțelesul tău



WOW

Să te tot bucuri. Să plesnești de fericire. Să te dai de trei ori peste cap și tot nu te poți face mai fericit... Luna iulie a fost una a plăcerilor. Dacă nu ai ajuns la mare, n-are a face. RPG-ist să fii, că nu-ți mai trebuie altceva decât computer. De exemplu, ne bucurăm de Noptile Nicio-dată Iarnă: Umbrele lui Undrentide (titlul ăsta imbecil mi-a dat o grămadă de bătaie de cap și lui Mitza o grămadă de bătaie la ușa, pe la trei dimineața) sau de TES III: Luna de sânge. Și chiar c-a

fierit de bucurie sângele că o vedem din nou pe Lara Croft (despre sănii șturlubatici ai căreia Sebah nu s-a putut exprima prea coerent... de emoție). Încă ne mai bucurăm că Locke s-a însurat (Hai acasă, e târziu, lasă jocu', alea alea etc.). De fapt, nu-i chiar așa, pentru că DA, oameni buni, am descoperit că s-a inventat familia de gameri.

Altă bucurie mare: Marius Ghinea a dispărut. Eh, nu ăsta-i motivul bucuriei (sau e?). Stimabilul redactor s-a retras în

locuința-i, cu Blitzkrieg la braț și un zâmbet misterios de invizibil, umbrit de fericirea că, ÎN SFÂRȘIT, a apărut un Sudden Strike mai bun decât Close Combat (cunoscătorii au habar de ce...)

Și eu mă bucur. Mă bucur că mi-am mâncat noptile cu Pirates, timp în care m-am uitat la monitor ca lăcusta la acordeon și am făcut liniște... să aud marea. Că oricum nu cred să o văd anul ăsta. (Bucură-te, române, că de lucru e gărlă!)

ARGH



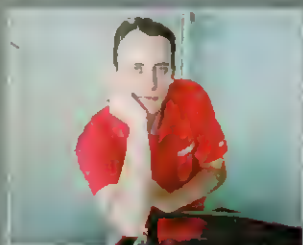
Frumoase jocurile, câtă cășpeaște. Altfel de n-ai dai peste ceva timp să merite să deschizi carcasa CD-ului pe care l-ai cumpărat de la pârleu, mărșă, de la micul întreprinzător în industria materiei plastice. Dacă l-ai cumpărat original, deschizi oricum carcasa, că poate e vreo primărie. Îndată jocul nu te interesează, că deja l-ai terminat, de la... întreprinzător. Și, uite-asa, distribuitorul român de jocuri vine la rețeliste, șosele, stele de zahăr, trimitete și piscine, în timp ce distribuitorul român de jocuri cumpără de la ti bunii apă, că fură.

măncare și poște-poște și un cînderiu de cinci zile, în jiză, la cinci kilometri de pârleu.

Une să nu fim supărați. Să fim MAI supărați. Să nu-ți vină să dai cu sistemul de pămînt când vezi că GeForce FX 5600 e mai bună decât un apartament în centrul orașului? Și să nu te enervezi când jocul X, de care se făcea atîta țîță în LEVEL, se trage rădăci și albului de prize și-l arată câte una la cinci secunde? Ce-ți rămîne să faci altceva decât să-ți vinzi funica în sclavie, să-ți trimiți părinții la culcuș alina de funica și să-ți pui maulul de săr?

Supărarea trece. Pui mîini pe săbii, jiză, în lametier și ghilțina cu săbii și apoi la stîrle de la cinci. Cutărescu din localitatea X s-a răchunat ieri pe chișcărit de la o-fulu străzii că nu l-ai dat rus la țîță de la. Bini necesari pentru cumpărare, după o peritură de economii de clauzești și pentru că, într-o unea pârleu, Cutărescu l-a executat pe chișcărit cu un fierăștu, drept pentru care poate acum să se înscrie la concursul de Șitalic. Chișcărit are dreptul la un salariu simțabil, deok, 11000."

■ Mitza



1. *Figure 1*
2. *Worrell 90 Heaven*
3. *Thompson*
4. *Chin Myrtle 1919*



1. Calm Air Ride-2, 1p. 8
2. 21274102
3. 610000



LEVEL AUGUST 2002

CUPRINS **CD**

DEMO

The Great Escape
Tie N 2.0
Will Rock

DRIVER

NVIDIA GeForce 4400 X
ATI Catalyst 3.5 2K/0
ATI Control Panel 3.5
Samsung Master Audio Live!

BATCH

Dijkstra II 20.1.1 + beta
 Marmwind 1.2: 0722
 Tomb Raider Angel of Darkness v42
 Willisack 1.1

MODE

Pirates of the Caribbean
Temple: 104

NOTA

Interfața "D-uiu LEVEL este concepută să nu fie optimizată pentru plăci grafice cu suport minim rezoluție de 1024x768 și 16 bit de culoare. Așadar, nu este recomandată folosirea acestor intrări într-un mediu ce nu oferă minimul necesar. Interfața poate fi rulată și pe sub Windows 95/NT4, cât și sub Windows NT/2000/XP.

În cauzele multitudinii de configurații, defectele LEVEL nu își pot asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care s-ar prezenta în funcționarea interfaței și a aplicațiilor. Programele care au intenții în componenta LEVEL, Cui au fost testate și selectate cu grijă în defectele LEVEL. Totuși, editul nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a softurilorului și nici nu poate fi deus responsabilă pentru eventualele probleme produse. Cuiul LEVEL a fost verificat împotriva vizual și cu umbrărilor programelor antivirus: Kaspersky

Filme

Lord of the Rings: The Return of the King
XIII

Abstract

Lord of the Rings: The Return of the King
Fox Romans
Sniper Elite

UTILITARIAN

BIOS: 04.02.251
 Flash: 1.0
 Keyboard: OK
 Win: 2.95

Labo. Ant. 4/10/1935 (Humizot da Macaíba)
Lab. - Humizot da Macaíba (Process. 001.563)
(Mant. 001.563.001)

Forma unei fondări legale de apărare împotriva U.F., în cadrul căreia s-a înființat, prin fax sau prin e-mail, un grup criminal respectiv, a fost înscrisă și înregistrată în scopul evitării încheierii, necesară procesului penal al U.F. în viziunea instanței.

Aflăm că pentru mâncarea deosebit de interesantă, trebuie să ne imaginăm săvârșind un salt minim de 1000 de milimetri, adică, a căruia de 15 N) și de dimensiuni mici (Small Fonts).

CO-unle include și fi utilizate în conformitate cu instrucțiunile adinții în deșeurilor
 Europa - Yellow Book of Euro-norms sumi
 (recomandările și) în evenimente pe
 bugetare de utilizare CO-unle în Mi
 proaspetti, sunt de stabilite în deșeurilor
 mediana interior.

98

COLIN MCRAE
RALLY 3Primi pași pentru obținerea licenței
de pilot în WRC38 WARCRAFT III: FROZEN
THRONE

Si Arthas va conduce lumea!



LEVEL AUGUST 2003

CONTINUT

Editorial

3

Scrii

5

PREVIEW

Snijer Elite

14

Duel of the Kings: Return of the King

16

Dac Romano

19

REVIEW

Will Rock

20

Blitzkrieg

22

Kinkas of the Crib: Neon

24

Midnight Club II

25

Chaser

30

Gothic 2

32

Star Trek: Elite Force II

36

Warcraft III: Frozen Throne

38

World War II Frontline Commander

42

The Elder Scrolls III: Bloodmoon

44

Colin McRae Rally 3

46

Last Call: Tomb Raider

50

Amok of Darkness

54

Neverwinter Nights

52

Shadow of Unholy

52

CLASSIC GAME
COLLECTION

Disciples of Evil

56

MODS

TES Construction Set: Patches & V-a

58

CONSOLE

GBA

The Legend of Shinobi

54

Pirates of the Caribbean

The Curse of the Black Pearl

60

HARDWARE

Hardware News

62

SanQ F721

62

Artio M3/CD Player (MW 12.3)

63

Xtravision Graphics

64

BEST Speaker C 250X

65

Canon i950C for sublimation

66

Millend S4710 Plus

67

MSI i65PE Neo2

68

Get Me Hot!!

69

Service autorizat

71

LIFESTYLE

Filme

Tomintor 3 - Rise of the Machines

73

Charlie's Angels: Full Throttle

73

Școală și jocurile online

74

patch

75

www

77

CHATROOM

Prinți și jocuri

78

Colin McRae Rally 4

Producător Codemasters

Distribuitor Codemasters

Data lansării septembrie 2003

On-line www.codemasters.com

Iată că nu au trecut nici măcar două luni de la lansarea lui Colin McRae Rally 3, că producătorii ne și lovesc cu anunțul unei prezumtive lansări a lui Colin McRae Rally 4. Asta nu este tot. Luna fatidică va fi septembrie și nu ori-când, ci exact anul acesta. Evident, cum toate lucrurile de pe lume au și o parte proastă, deocamdată se vorbește despre PS2 și Xbox, PC-ul lipsind cu desăvârșire din prescurtările declarațiilor producătorilor. Evident, asta nu înseamnă că jocul nu va exista și pe PC, ci doar că Codemasters se limitează în declarații. Lista cu conținutul jocului a fost lansată și ea și este alcătuită dintr-o mulțime de lucruri. Vom avea peste 20 de vehicule, vreo 8 moduri de joc, un engine 3D îmbunătățit și 8 locații de rally care sunt Marea Britanie, Suedia, SUA, Finlanda, Australia, Spania, Grecia și Japonia. Sincer sper că, dacă se va face și pentru PC, să avem un multi-player așa cum trebuie și nu în varianta



Vârf de Lancia

split-screen prezentă în Colin McRae Rally 3. Cum deocamdată se vorbește doar de console, imaginile reprezintă

modul în care jocul va arăta pe ele. Până la urmă, este oarecum suficient pentru a ne face o idee.



Bă, toshy. Ți-au pus ăștia mașina-n joc

LEVEL TOP 10

IULIE 2003*

1. GTA: Vice City	296
2. Warcraft III: Reign of Chaos	216
3. Enter The Matrix	114
4. Tom Clancy's Splinter Cell	58
5. Age of Mythology	56
6. Bloodrayne	50
7. Command&Conquer: Generals	36
8. Rise of Nations	18
9. Medieval: Total War - Viking Invasion	16
10. MotoGP 2	8



Ăla din portbagaj fumează cam mult

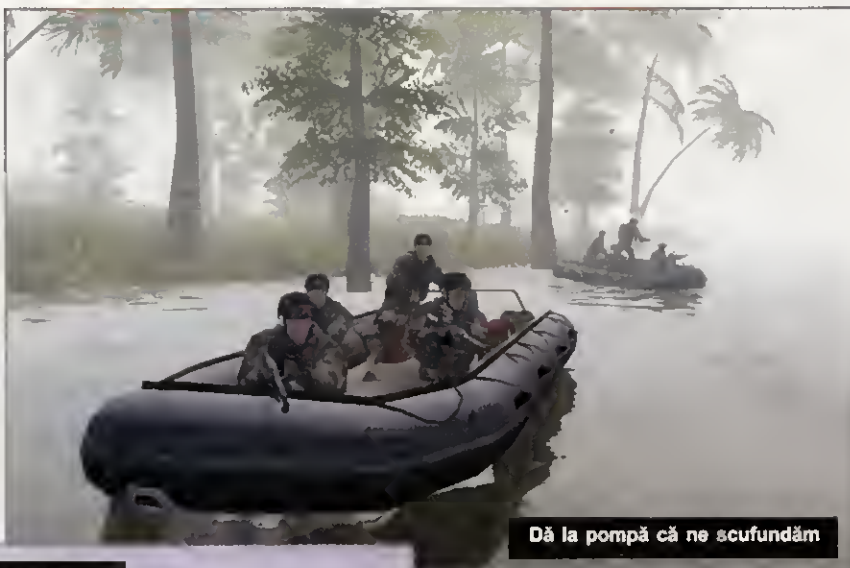
Joint Operations

Producător Novalogic Distribuitor Novalogic Data lansării toamna 2003

On-line www.novalogic.com

După succesul nebun înregistrat de Novalogic cu ultra-celebrul Delta Force: Black Force Down, lumea s-a întrebat ce va urma. Expectativa de cele mai mult ori generează zvonuri, din care producătorii se inspiră. Așa că, având în vedere faptul că Novalogic a cam dat-o aproape de fiecare dată în bară cu AI-ul din single player-uri, zvonurile vorbesc. De data aceasta sunt legate de faptul că Novalogic se va ocupa în special de jocuri pentru multiplayer. Inspirați probabil de aceste zvonuri, amintirii au anunțat un nou joc pentru toamna acestui an. Este vorba despre Joint Operations. Denumirea nu are absolut nimic de-a face cu

plantațiile de cânepă din anumite zone, ci este un joc ce va fi dedicat exclusiv războaielor cu participare umană. Partea bună este că se anunță un joc mare, în care veți putea folosi aproape orice mijloc de transport prezent în joc, de la elicoptere de



Dă la pompă că ne scufundăm

Ce gaze au în el bibanii ăștia!



transport până la jeep-uri, bărci și alte măgării. Serverele Novalogic vor putea găzdui adevărate războaie (până la 64 de jucători) între cele două facțiuni dintre care veți avea de ales, Joint Operations Force sau separatiștii indonezieni. Engine-ul 3D va fi cel din Black Hawk Down, ușor modificat pentru a susține spații mai întinse și vegetație mai bogată.

Așa se vând în SUA, cu turele pe capotă



De emoție, m-am dat cu ruj pe față



MMORPG-URILE INTERZISE ÎN THAILANDA

Guvernul thailandez a decis să anuleze numărul din ce în ce mai mare de jucători de MMORPG-uri pe care îl are în componența serverelor de răspuns la unul dintre cele mai populare MMORPG-uri în Thailanda, cu peste 400.000 de jucători în luna aprilie 2003. Acest lucru se datorează faptului că numărul din ce în ce mai mare de copii care devin victime ale jocurilor de calculator și altele asemenea, în urma cărora sunt răniți sau mor, a dus guvernul thailandez să decidă să interzică jocurile de calculator pentru a obține profitul maxim de la vânzarea de produse de protecție. Decretul acestui ministru va fi evaluat pe 15 septembrie, cel în care se va decide dacă va fi aplicat sau nu. Dacă va fi aplicat, va fi interzisă și vânzarea de jocuri de calculator.

SE VOR LANSA

AUGUST 2003	1. Empire of Magic	Nobilis
	2. Postal	Whiptail
	3. Dragon's Lair 3D	Ubi Soft
	4. The Great Escape	SCI
	5. Tron 2.0	Ubi Soft
	6. Heaven and Hell	CDV
	7. No Man's Land	CDV
	8. Chrome	Strategy First
	9. Halo	Microsoft
	10. Star Wars: Knights of the Old Republic	Lucas Arts

Champions of Norath

Producător Snowblind Studios Distribuitor Sony Online Ent.

Data lansării toamna 2003

On-line www.sonyonline.com



Everquest este fără îndoială cel mai jucat MMORPG din istoria, destul de scurtă, a acestui gen. Cu peste 500.000 de oameni care plătesc pentru orele de joc, Sony Online Entertainment se poate considera un fericit. De aceea, ei pregătesc pentru scena consolelor un nou joc, Champions of Norath, prin care Sony Online Entertainment debutează pe scena single player-urilor pentru console. Acțiunea jocului se va desfășura în același univers fantasy Everquest, populat exact de același tip de ființe și rase. Se pare că acest joc va fi dotat cu mii de obiecte, arme și vrăji, cu dungeon-e generate aleatoriu și alte lucruri. Personal, am o anumită reticență față de acest tip de dungeon-e, deoarece mai devreme sau mai târziu vor crea impresia de repetitiv. Jocul va avea, evident, și o componentă multiplayer, prin care jucătorii se vor putea întâlni pe serverele Sony pentru a-și măsura forțele. Problema este că va fi pentru PS 2, însă dacă sunteți în posesia unei asemenea console, veți putea juca un fel de Everquest direct de acasă.



EXPANSION PENTRU C&C: GENERALS

Esti o mare fan al jocului în 3D în 2D Airships lăunzând la un joc nou în genul Command & Conquer: Generals. Acest va purta numele de Zero Hour și va fi lansat în scurtul anului 2003, pentru cel din nou în nou. Zero Hour va continua să te lăsați compoziți înare vor totalitar 15 milioane în single player și un nou mod de joc, Generals Challenge, în care te vei putea lupta împotriva până la 3 "comandant" controlate de AI. Odată cu lansarea au fost învins, jucătorii vor avea controlul de la o altă armă nouă, dintre armele invins și de a pune cu ele în luptă împotriva unui adversar uman, online.



Figurine Warcraft III

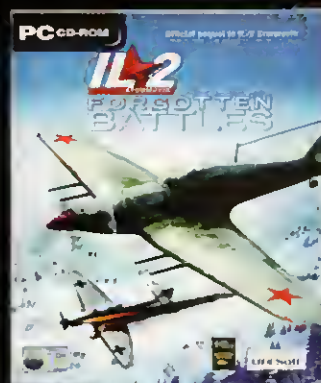
Producător Blizzard
Data lansării 2003

Distribuitor Blizzard
On-line www.blizzard.com



După ce Bill Roper i-a lăsat baltă și și-au făcut rost de altcineva, Blizzard își continuă activitatea fără să dea semne de durere. Dacă pielea este tare și serverele de Battle.net pline, oare ce ar putea să meargă rău? De-a lungul vremii, ei au încercat să atragă atenția fanilor cu o serie de metode, începând cu jocurile bine cunoscute și terminând cu locurile de muncă oferite. Printre aceste moduri se află și cel dedicat în special copiilor și colecționarilor, adică așa-numitele Action Figures. Este vorba despre păpuși, din plastic, alcătuite dintr-o serie de articulații pentru a fi "funcționale". Blizzard a scos astfel de seturi de păpuși pentru Diablo și Starcraft. Acum, pentru a coincide oarecum cu lansarea The Frozen Throne, ei au mai lansat două serii de câte trei, care-i reprezintă Prince Arthas, Shandris Feathermoon, Tichondrius, Medivh, Grom Hellscream și un Dwarven Rifleman. Păpușile au înălțimi cuprinse între 5,6 și 8,5 inch și au o medie de 14 puncte de articulare. Ele costă în jur de 10 dolari bucata și pot fi achiziționate de pe www.blizzard.com. Prețul este OK, așa că dacă dispuneți de un card virtual, ce-ar fi să mai băgați un ban în buzunarul Blizzard? Așa, o mică contribuție pentru Diablo III.

Ubi Soft
ENTERTAINMENT



Mai vrei ceva ?

Ubi Soft SRL
Str. Johann Strauss nr. 2A București
Tel: 021-231.67.60 Fax: 021-231.67.66
e-mail: sales@ubisoft.ro

Contract J.A.C.K.

Producător Monolith Productions Distribuitor VU Games Data lansării sfârșitul anului 2003

On-line www.vugames.com

Monolith a anunțat că lucrează la un nou FPS în care vom da de Cate Archer (NOLF1&2). De data aceasta însă vom lupta de partea cealaltă a baricadei, iar când vom "da" de domnișoara Archer, apăi vom da, nu glumă! Tot ce voi povesti mai jos se va întâmpla imediat după ce NOLF 1 a luat sfârșit și veți vedea ce a declanșat anumite evenimente din NOLF 2. Ți se spune Contract Jack – doar un asasin plătit oarecare. Ai reputația de a fi în stare să rezolvi orice problemă și să te descurci în orice situație. Dar acum ai propriile tale probleme. Șeful asasinilor din H.A.R.M. tocmai ți-a pasat o misiune pe care va trebui să o duci la bun sfârșit, fie că vrei, fie că nu. O organizație criminală de origine italiană vrea să distrugă asociația non-profit de întraajutorare H.A.R.M., iar tu trebuie să îi oprești. Așa că vei lupta împotriva celor mai feroși dușmani pe care i-ai întâlnit vreodată și va trebui să supraviețuiești în situații extreme. Ca să scapi din toate aceste împrejurări nocive sănătății tale, te vei folosi de un arsenal întreg, ce va cuprinde: Bacalov Corrector (?!), prototipul Cyclone Laser Rifle și multe, multe încărcături de C4. Pe lângă aceste arme, vei putea călări cele mai noi și distructive vehicule de luptă construite vreodată. Jocul va fi dotat și cu un multiplayer foarte bine structurat, atât pe LAN, cât și online. Vei putea crea mod-uri după cum te taie pe tine capul și toate astea făcute pe un engine stand-alone ce nu va avea nevoie de NOLF instalat pentru a putea fi rulat.



Armă NOLF în AntiNOLF



TEROARE ȘI HAOS ÎN SIMS ONLINE

Cel de la CNN.com au publicat un interesant articol despre activitățile ilicite de care s-au ocupat câțiva dintre jucătorii de Sims Online. Pe scurt, înțeleg astfel de jocuri ca activități ilicite și imorale fiindcă, deși sunt cuse pe primul loc, nu

sunt purtate de jucători și căci singur scop alor este arăta amoniile din mirile cariere virtuale. Mai mult decât atât, au apărut și un fel de jucători care luptă împotriva celor de mai sus, lăsați însă din cauza metodelor de joc. Timpul tot așa începe să fim plini de jocuri...

DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA

Echipa de la Monolith au anunțat viațul lor cașcări în joc pentru Dungeon Siege, care se va lăsa prin mlaștrile, acest expansion va va transeri din regatul lui Eld, pe o insulă tropicală, Aranna, unde un mister vechi de când lumea va începe să se rezolvă. Evident, pe lângă noile campanii de explorare, au fost introduse și scurte de joc, oferite, amănunțit, la început. Se pare că va apărea și un nou nivel de eroi, nu se știe încă în ce scopuri. Nu crezi că trebuie să vă amintim faptul că Dungeon Siege trece în titlul de joc al anului 2002, înșurii nu avem încă înțelesuri în moduri suplimentare se pot afla pe site-ul Monolith.

Battlefield: Vietnam

Producător Dice

Distribuitor EA Games Data lansării începutul anului 2004

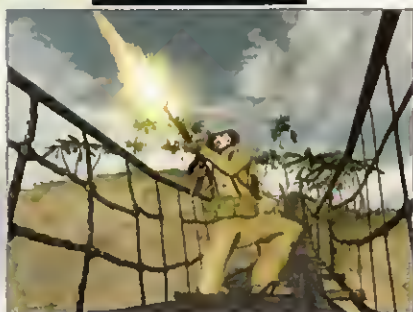
On-line www.eagames.com

Jocul original Battlefield oferea o gamă foarte largă de bătălii, în special pentru multiplayer, din Cel De-al Doilea Război Mondial și dădea posibilitatea jucătorului de a alege dintr-o panoplie întreagă de roluri. Puteai foarte bine să joci ca soldat, marinar, pilot sau mecanic. Rolul fiecăruia era la fel de important și de necesar în câștigarea rundei. Nu este surprinzător faptul că și Battlefield: Vietnam funcționează pe același principiu. Luptele te vor purta prin junglele pe unde trupele lui Ho Și

Min le purtau sâmbetele soldaților americani, ca și pe străzile înguste și întortocheate din Hue. După cum este de așteptat, jucătorul va avea de ales între soldați ai ambelor tabere, putând să intre atât în pielea unui nord vietnamez, cât și în cea a unui american. Cu toate că, în mare, acțiunea urmează aceleași standarde, ceva schimbări își vor face simțită prezența. Armata americană se va baza foarte mult pe elicopterele lor arhicunoscute din filmele de profil, iar vietnamezii, vor avea acces la

tehnologia rusească. Astfel, vietnamezii vor putea conduce tancuri ca T-54 și avioane cu reacție ca MIG-21. Încă nu se știe de ce fel de vehicule de teren vor beneficia asiaticii. Cu toate că nu este cunoscută tehnologia folosită la producerea jocului, s-a spus că Battlefield: Vietnam va folosi un nou sistem de renderizare și o nouă tehnologie a sunetului. De asemenea, s-a mai spus că un server va suporta până la 64 de jucători deodată, dar că va exista și posibilitatea de a juca misiuni în single player.

Fire on the Huan Hă



... și-așa se ridică tunu'



RIDICĂ BĂ TUNU'!!!

DAVID DUCHOVNY ȘI XIII

Ubi Soft încearcă să mai dea o lovitură pe piața jocurilor. Pentru a face asta, compania a principal din XIII. Adică pentru a-i da un rostul n-wood barocului și așteptării de public. Ubi Soft a încheiat un contract cu David Duchovny, cel pe canal știți din filmele X-Files este un actor înșiși interese de se desface într-un film publicitar, stilos în care complicitățile lui un rol predominant. Filmul va fi lansat pentru toate consolele și pentru PC în scos în urmă. Ubi Soft l-a mai angajat și pe Adam West pentru a realiza videoclipul Generalului Cunningham. West este binecunoscut pentru rolul lui din Batman într-o populară serie pentru televiziune din anul 1966.

Etrom

Producător PMStudios

Distribuitor N/A

Data lansării N/A

On-line www.etrom.net



ETROM este un RPG 3D dedicat fanilor genului, dar și amatorilor de comics și nuvele fantasy.

Iată caracteristicile principale ale acestui joc:

- o poveste complexă plasată într-o lume futuristă, neogotică: New Techno-Fantasy Middle Age;

- lupte foarte frecvente și foarte sângeroase: bătaie corp la corp cu Astral Axe și lupte purtate la distanță folosind arme cu energie (mitraliere și aruncătoare de rachete) plus o gamă foarte largă de vrăji;

- tancuri și roboți nemaivăzuți până acum;

- peste 30 de locații gigantice plus altele secrete, toate plasate în 4 state din Mysterious Void Lands, Dungeons of Abyss...

- o grămadă de inamici de tot felul;

- o structură neliniară a jocului;
- 7 moduri posibile de a termina jocul;
- peste o sută de tipuri de armuri, obiecte, arme și artefacte magice;
- un sistem nou și inovativ de multiplayer.



MAX PAYNE 2

Rockstar Games a anunțat în fine faptul că Max Payne 2 este în lucru. Pentru că cei mai mulți dintre voi vă așteptați exact asta, jocul va deveni disponibil, amândouă surse vorbesc despre terminarea acestui an. În și puțin mai mult decât de la regii crimei.

anterior, vine faptul că site-ul oficial al jocului, rockstargames.com/maxpayne2/, a fost îmbunătățit cu o pagină în care găsiți toate informațiile despre wallpaper, buddy icon și screenshot. De altfel, tot ce poți să faci acum este să te uiți la un caz de succes și încredere nouă să fie cu el!

Semnificația simbolurilor

	Demo pe CD	În cazul prezenței unuia dintre aceste elemente pe CD-ul LEVEL, simbolul va avea culoarea neagră în caseta tehnică. Restul vor fi roșii.
	Imagini pe CD	
	Wallpaper pe CD	
	Film pe CD	
	Patch pe CD	
	MOD pe CD	

Sponsor principal:



WCG2003

WORLD CYBER GAMES

Counter-Strike, Warcraft III, FIFA 2003, Starcraft, Unreal Tournament 2003

Romania

Preliminariile nationale

Turneu Online: 14 Iunie - 21 August

Turnee Locale: 1 August - 21 August

Finala Nationala: 29-31 August / Romexpo, Bucuresti



preview

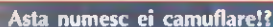
2

Nu vrem să intri în motivarea psihologică a unei astfel de întrebări și nici nu vrem să mă gândesc la implicațiile pentru leșii care produc daune în fruntea de tunel dintr-o puză de război răzbatu-m prin la Sutu și înainte în jurul grădărilor și asupra inimicilor. Căci ce pot să spun înră este că răspunsul în această întrebare ar putea să vină de la Rebelii în care care nu mai realizează până acum că într-o Sutu Long Well, John F. Porter, Arthur W. Wainwright și S. Alberts. W. Wainwright, Rebelii în care 28 în prezent în care cu se cheamă Sniper Elite, după cum văd din seama, este un fel de joc un simț al de sniper cu vă continuă să vă elementele necesare unui



Acțiunile se vor desfășura în primăvara lui 1945. Al Doilea Război Mondial se apropie de sfârșit, în țări și națiuni sunt prinși în crâncenele lăcășe super-naturalului, identitatea va intra în viziile lui rătăcit Moșule, un membru de altele și de-afară de sințuri somnoro. Așadar, călătorind de la SS în care a luat ființă CIA de astăzi se trezesc să ducă în capul un munte important de misiuni linco- înfruntării SM-RSH în a fi înțeles obținând unar pasaport american.

noastre misiuni se vor dovedi a fi primele
Contribuții ale Războiului Rece. Peter
Mauzer devenind singurul reprezentant
american din Berlinul lui aprilie 1945.
Pierzându-și festivalul de operațiuni în pace
cu un dusorare Soljet Elite contribuție a
zona neșagă, mla până acum. Linia în
vizibilitate și separat. Al. Challen. Ketcher
Mondial de războiul rece și imortalitate
în care s-a făcut trecerea de la anul 19
altul sunt erau de determinat. Se arătat
le permite producerea și se realizează
răsturnări de situații destul de uluitoare.
Mădă în vedere. Copia. La primul ban
este un în mijlocul nostru, apoi care a
lucru împotriva statului. În acum, în
când de peșteră. Al. Challen. Cu surpriza
ci în moduri înaltă în discursuri nu se



Prin urmare, fiecare va avea o dezvoltare intimă, dinamică, caracterizată de o libertate personală. Obiectivele noastre nu au căpătămărie în jurile. Trebuie să avem în vedere liniile în care se desfășoară. Ele se vor desfășura în Berlin și în împrejurimile sale. Până la limitele dincolo de care este imposibil să se poată duce la un grad de repetabilitate în regimul de localitate.

Accidentul jocular și va pămă. Feme-
intele, pe sculpanteul într-un moshu efi
mai -sill poci il. Adunat-va amintit-
Poi nu am nici un prieten în scrire. El
și va lăsa năpăi pe Hefemist, videnet,
spiritul de observare și tehnica învelare
inuasă în năpăsi, și de cauzierit
pe care îl me în gane. Prin colicile, anu-
merale, met sus, poci și ul și în bui și
oboi un mic năpăi asupra marelor
năpăse și în vechi ale anu-
colicilor este de poci în exor mîna
năpă, de multe ori, în vechi colic și în
bui și c. Dar în cele mai vînașe colicil,
cand perspectiva năpăi asupra limită
este limitat. În caz de poci și de mîna
năpăci în vechi colic și în vechi.

[illegible]

Armele pe care le vom avea jucători la dispoziție sunt diverse, dar baza va fi un singure. Astfel, vom putea folosi diverse tipuri de sniper, pistole silențioase, grenade și rachete. De asemenea, vom putea lua și utiliza în câmpul de luptă o gamă largă de mijloace de transport, inclusiv vehicule blindate, elicoptere, rachete, bombe, mine, etc. Vom avea și o gamă largă de mijloace de transport, inclusiv vehicule blindate, elicoptere, rachete, bombe, mine, etc. Vom avea și o gamă largă de mijloace de transport, inclusiv vehicule blindate, elicoptere, rachete, bombe, mine, etc.

«Vor exista 3 moduri diferite: campania single-target pe care o va purta singur fiecare participant prin si la adresa imediată a semnificanță și dar nu lipsește a pot să fi lansat și pe canalele multiple, dar care nu va fi general. Căci al participant în LAN sau online. Astfel, după cum vedeți din imaginea de jos, în care vă prezintă o rețea».

[illegible]

Lord of The Rings: The Return of The King

După mai bine de câteva luni de la lansarea părții a doua a filmului bazat pe cărțile lui Tolkien, apar noi detalii despre cea de-a treia și ultima parte a trilogiei. The Return of The King urmărește ultimele aventuri ale eroilor din Middle Earth și ale războiului de proporții imense. Cei de la EA, un adevarat maestru din ceea ce privește câștigarea drepturilor de autor, sunt deja pe fâșie și se pregătesc ca, odată cu lansarea ultimei părți a filmului, să lanseze și ultimul joc pe joc legat de mediu, ce ar putea distruge lumea. După cum ați putut citi în paginile noastre încastră, frații pe care au făcut-o cu jocul precedent bazat pe povestea Tolkien a fost una excelentă. Feeling-ul oferit de cei de la EA era undeva prin teren, grație un excelentă în povestire, dar un pic modificată pentru a oferi compatibilitatea specifică jocurilor.

The return of The King este primul joc în universal inclinat care va apărea pe PC, nu doar pe console. Acest lucru nu poate decât să mă bucure, deoarece nu lăsa lumea să aibă posibilitatea să se bucure de primul joc. Acum o să se schimbe și cei care vor avea să se joace de n Gandalf, o vor putea face înisfiri.

(P)roule, nu te feri,
Dă Gandalf cu intemperii,
Sauron e la privată,
Legolas dă cu săgeată,
Poate, poate or muri,
Și s-o lăsa de prostii.

The Return of The King, după cum
se numește, va urmări aventurile eroilor

Țin' te bine de inel

din care, recte din film. Putând să alegem dintre cele opt personaje puse la dispoziție de cei de la EA, dintre care pe câțiva îi vom aștepta doar cu euduri sau dacă suntem mult prea mizeriși, vom aștepta Minas Tirith de hordele orcești, vom ridica la luptă armatele morților vii și vom juca un joc înclcat cu problema în actiunile filmului *Crack of Doom*.

Toate acestea le vom putea realiza doar făcând mai multor cărări ale gameplayului. Se spune că acest gameplay este foarte permisiv și și vom putea face același lucru în multe, multe feluri. Diferența majoră are un alt fel de abordare a problemei și va putea săgețăm să fie primul în stânga, prin poarta cu alune, sau să-l ducă în dreapta, prin vâhurile Vârful Ursilor. Cu toate aceste opțiuni, tot se va ajunge într-un final. Varietatea gameplay-ului nu va duce însă să-l încetăm să permită mai multe finaluri. Este un lucru logic, pentru că nu se va să se strice corespundența între filme și...

Purtându-te prin străzile noastre, în-
cară copiii tăi, care dintr-o dată în jurul
va începe să se joace în mod vesel, și să
joc. Cu încredere că nu te vei simți rău, cu
când ei vor putea să stea pe picioare, și
măcar o bătăie, că ne-au spus că ne vom
putea bucura pe strada ta, într-un timp
în a duce în bun stăruie, în bătăie să
vă spun că aș vrea să vă spun că
să mă bucur de o bătăie, și aș vrea să
ce bătăie, și aș vrea să vă spun că
într-o parte în care, de ar mai fi fost
încă un bășus care să vă spună că
părinți, ar fi fost așa ceva.

Vă spunem despre cele douăsprezece locații preluate, piștrel cu pistrui din film. Ei bine, primele două se numără castrile murdare, pășunile din Dealul Spunet. Minas Tirith-ul care se spune că n-ă să fi rămas fidelă castelului din film (seamănă foarte puțin cu Pelesul); nu vom bate în căpșare pe Câmpiile Fuluișor, vom bate cu pumnul în Hick Gate și îl vom ușura între ochi pe Sauron în Căminul Roșu. Să nu fiți înșelați că asta e o sarcină ușoară. Aștia sunt în slujba lui Sauron așa ce spun. Său aștia din partea lui Aragorn, pentru că am văzut că au făcut un armat bun joc. Pe unde se plimbă în căminul film. Și tot chiar și de unde va veni armata dușman. Aștia de ar dați ni vagoșii de la de ori ce să ați răpădăle pe de jos.

Mai multe decât un simplu deconuri, acestea vor fi, în formă de simulandă, se vor putea afla din simțul și va trebui să te adaptezi la noua mediu în parte pentru a avea un rezultat împotriva răilor interactivitate. În aceste deconuri prin care te poți afla piciorul, vor fi interactive și vei putea să dai cu suta în bătăvoni, să te dai cu bățul pe apă, fiindcă de-astricori, după ce te gândești la epușile lor și să ai o nouă experiență de interacție.

Eaton, R. L. & L. M. Fundul

Pe lângă toate acestea, trebuie să re-
tineți și câteva distincții de natură
verbală pentru a nu vă mai puneți în fa-
cerea comarului de după deosebi-
tă cu cursul de apă. De-a lungul cursului, a-



măsură ce vei înalța în nivel și va putea
să îți distribuie în mod egal toate înțele-
gimintea și puterea în jurul ei. Când o
văd și pe ea, deși mai bine cu toate au-
rile, înșuși încep să văd și să tragă cu
forță în ea toate și să ajungă. Am în-
vățat bine suntoarea și înțeleg mai bine cu
ajutorul lui de înțelegere și înțeleg
faptul că învață dintr-un și mai bine
cum va se învață în școli, dar și în
școli să se învață, dar și în școli să
lumini și pălăntul. Am înțeles că
mai, dar în repetare și în
înțelegerea cu înțelegere și înțeleg
să le stai în cale și să le înțeleg
să văd și să deține înțelegerea
nivel 6, care va putea să înțeleasă
înțelegerea deștată cu un picior, va în-
țeleasă și să înțeleasă și să înțeleasă
deștată cu care să înțeleasă și să înțeleasă
înțelegerea.

Printre alii cu care vă veți haine nuntă, se vor număra și Sheik'ul, stăi voi, prietenul lui mare și urât care aparține în moduri pe Mr. Frickley. După ce veți trebui să stați față în față cu The Witch King, după care veți trebui să îl administrați și administra fizicu-virtuții lui însuși. Sună în Aquapark de Witch King, înțeleg una am crezut că witch poate să fie doar o femeie. Așa scrie prin toate cărțile de perili. Femeile sunt witches, bărbații sunt mace sau sinners. Dacă ceva de creșt va este ridicat, înseamnă că este ceva putred în mijloc și cu regale. Așa se întâmplă ceva necurat. Crede că e lucrul dracului. Mai stăi? Pate e chiar dracul. Fără adevărat am zis că dracul este femeie, și cu o țigărie liberă să fie și regat.

Să revenim la partea de sume se pare că vom sta cu linie. Vocele personajelor sunt toate actorilor din film și nu în ordine în care se prezintă cronologic în anul 1994. Pe lângă contribuții pe care le dădeau vocea, actorii cu pricina vor interpreta în cele două scenarii să ne explice ce s-a întâmplat la pe la filmări, să dea fine la seară în viața personajului



Un Emergent

pe care îl interpretează și ce funcții sunt în lăsatul din cunoașterea de a participa activ la frământarea unui creștin. Iată și pe PC. Fondul sonor va fi alcătuit de muzica compusă de Howard Shore, cristianul al unui, este o muzică din primele zile de creație.

Gandalf means de rheumatism

Cum nu mi pare rău, destul de tare, să îl compar pe Gândali în lucrările sale scrierilor lui Shakespeare, scrierul va fi mare și să mi sâmbor să scrie la poezia lui. De neomolism. Cănuil de mrită și no de papuci. Gândali se născu pe un vîrf de munte, unde s-au apucat de scris rîvne, către contemporani și pîile pentru urmasi. Nu facăți cu Sauron! A fost un

demon cu o copilă în zăbucimă și cine nu a fost înțeles de părinți. Nu făceti la fel! Dăți atenție celui care să (angh) și poartă în inimă și chin și suferințele ei vă vor sălășui. Să nu mai acorzi un Său în

■ **Kawano**

Titlu	Lord of The Kings: The Return of The King
Gen	Action / Adventure
Producător	EA Redwood Shores
Distribuitor	EA
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	N/A
Data apariției	toamna 2003
ON-LINE	N/A



A și mușcat un pic din cădelniță



**Noroc că a învățat jiu jitsu
când era mic**



Cred că e văr cu Jet Li





Pax Romana

Divide, impera și ferește-te de prieteni

Friends, Romans, countrymen, lend me your ears. Așa își începea Marcus Antonius discursul funerar, lângă cadavrul unui prieten, Cezar înjunghiat de zeci de ori, în forumul plin de oameni, plebe ușor de manipulat. Era 44 î.Chr. și sfârșitul unui război civil care măcinase republica. Astăzi, mulți dintre noi se visează personaje de acum 2047 de ani, în mijlocul tumultului care a fost Roma antică, cea mai mare creație urbanistică a lumii de atunci. Și, așa cum Impressions Games "s-a prins" de tendință și ne-a lovit în repetate rânduri cu Caesar (I+II+III), Pyro Studios cu Praetorians și Creative Assembly cu viitorul Rome – Total War (pentru a aminti doar câteva nume), o firmuliță, pe numele ei de fecioară Galilea, s-a înhăitat cu mas-todontul cel cuminte, Wanadoo (renumit pentru jocuri de calitate medie), iar din comuniunea lor stă să se nască Pax Romana (în stare de gestație, luna a treia).

Bucurie mare pe toate fronturile, salve de tun trase deasupra și în mijlocul maselor în delir, explozii de fericire și erupții pe piele sunt manifestările care au

însoțit anunțul că se lucrează la Pax Romana. Jocul promite să aducă sub ochii obosiți ai gamerului nedormit de cinci zile, dar pasionat de istoria Imperiului, o lume dinamică, vie, care, pe parcursul a mai mult de două secole de evenimente din cele mai zbuciumate, va suferi mari transformări.

Pâine, circ și politică

Pax Romana va fi un RTS în care jucătorul are rolul unui membru al unei familii senatoriale și va putea să se implice în istoria Imperiului Roman fie în postura de comandant de legiuni, fie în cele de senator sau de guvernator provincial. În joc vor fi active șase facțiuni politice (câte una de jucător, ceea ce înseamnă că și multiplayer-ul va avea maxim șase „locuri”), care se vor (z)bate pentru conducerea Romei.

O parte din echipa care produce Pax Romana are la activ un alt RTS destul de cunoscut: Europa Universalis. Inițial, EU a fost un board game (în stilul Risk), transpus mai apoi pe computer. Pax Romana are la

bază o structură asemănătoare cu cea din Europa Universalis, însă cu câteva deosebiri majore: explorarea și coloni-zarea întregii lumi vor fi inexistente în Pax Romana, care se va concentra doar asupra Imperiului. Față de EU, în care jucătorul trebuia să lupte doar cu inamici externi, în Pax Romana va trebui să se concentreze mult mai mult asupra problemelor interne. Ideea de la care au pornit producătorii (și care mi se pare de un bun simț total) este că, în istorie, nimeni nu a deținut niciodată controlul absolut. Întotdeauna au existat facțiuni, rebeli, rău sfătuitori, trădători etc. Pe de altă parte, în aproape toate jocurile de strategie de până acum, jucătorul deține controlul total. Nimic nu mișcă fără să spună el.

Prin urmare, în Pax Romana putem să uităm de atitudini de genul "eu suflu, voi muriți". Scopul jocului este să devii conducător suprem, Imperator (cam ce visa și Cezar). Evident că și alții vor dori același lucru. Prin urmare, lupta se dă prin politică, intrigi și asasinat. Contextul conflictelor armate din Imperiu poate influența puternic luptele interne, însă nu este elementul central. În cazul în care unul dintre cei șase jucători (umani sau controlați de AI) devine împărat, va trebui să reziste cel puțin un an tuturor tentativelor posibile de asasinat pentru a câștiga jocul.

Evident, drumul spre autoritatea ma-

Europa romană: "vedere" administrativă...



... și "vedere" militară





ximă nu e nici scurt, nici ușor. Nimeni nu poate deveni brusc împărat după ce o viață a fost un senator între alți o sută. Pe parcurs, jucătorul primește diferite titluri, care nu doar sună bine, ci oferă și anume avantaje. De exemplu, după ce a ajuns Pontifex Maximus (mare preot), jucătorul poate folosi în scop politic strategia „Good Omens” (augurii bune).

Singur între romani

Chiar dacă puterea tot mai mare îl va izola pe jucător și îi va face mult mai mulți dușmani decât prieteni, totuși el va fi nevoit să se bazeze pe câteva personaje cheie, pe care producătorii fie le-au creat după modele istorice reale, fie le-au inventat. Fiecare asemenea personaj auxiliar va avea diferite calități (talent militar, carismă, loialitate, eficiență în afaceri etc.). În funcție de gradul de dezvoltare a fiecăreia dintre aceste caracteristici, jucătorul va putea alege personajul potrivit în rolul potrivit. Par exemplu: Cicero, mare orator și răcitor de gură din Imperiul Roman, poate fi folosit cu brio în funcții politice (sau ca avocat în procese, care e de fapt și vocația sa); dacă e folosit în funcții militare, poți să uiți de cuvinte gen „victorie”, „cucerire” etc., pentru că oratorul nostru duce lipsă acută de abilități militare. Totuși, Cicero poate fi numit Consul pe vreme de pace, când incapacitatea sa militară nu e importantă.

La final însă, tot singur rămâi, cu toate pe cap. Există însă o excepție de la regulă, caz în care toată clica politică a Romei e într-o singură oală: un eventual atac asupra capitalei însăși, semnat „Barbarii”. Dacă Roma pică, pică tot. Adio, politică, intrigă, băi termale. E pa! E Sudden Death. Toți cei șase jucători trebuie să o ia de la capăt cu chinurile împărțirii... Ocazie cu care vor putea să exploreze din nou harta 3D (spun producătorii, deși imaginile par să povestească altceva) a Europei antice, din Britania până în Persia, cu diferite grade de zoom și 4 moduri de vizualizare. Ca să fie siguri că nu o să ne plictisim, producătorii au introdus în joc o Grand Campaign (pe 300 de ani... fictivi), dar și 15 scenarii de lungime diferită, astfel încât jocul să poată fi terminat în 2 ore sau în 2 zile (reale) de joc continuu.

Secretul succesului jocului va sta, speră aceiași producători, în modul multiplayer, unde cei șase jucători vor putea exploata la maxim complexitățile din Pax Romana, mult mai bine decât o va putea face vreodată un computer, oricât ar fi de deștept. În fond, oamenii se pricep cel mai bine la trădare, lingușiri, înjunghieri pe la spate etc. În cazul ăsta, AI-ul chiar e mic copil.

Avem, așadar, în Pax Romana un joc care abordează tema favorită a enorm de multor gameri și care promite

o complexitate ieșită din comun. Numai game design-ul (fără concept grafic și programare) a necesitat doi ani pentru a fi adus la maturitate. Acum ne aflăm în stadiul în care se încearcă implementarea cât mai realistă a tuturor elementelor amintite mai sus și se pare că, deși echipa care lucrează la jocul propriu-zis este destul de mică, numărul celor care au contribuit la crearea lui Pax Romana (studenți, profesori de istorie, academicieni, gameri obișnuiți) este impresionant.

Evident, nu ne rămâne decât să vedem, ca de fiecare dată, dacă toate aceste superbe promisiuni vor fi chiar atât de superbe la apariția jocului și dacă Galilea va reuși prin Pax Romana să ne ofere din nou sentimentul de grandoare și strălucirea tipice Romei antice. Până la Pax Romana, un Pax vobis e suficient.

■ Mike

Titlu	Pax Romana
Gen	RTS
Producător	Galilea
Distribuitor	Wanadoo
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	N/A
Multiplayer	Da
Data apariției	sfârșitul 2003
ON-LINE	N/A



Will Rock

**Oare să fie
Seriosu' în
tinerețe?!**

review

Multă vreme a trecut de când Serious Sam Plea răsărit pe înălți prin ralectie cu mult prea micușorul său multiplayer multioportiv. Tin minte că o noapte, într-o zi am plecat cu prostii, toată lumea cu vestită a ralectiei, încercând și reușind să terminăm jocul în o portiv. Era interesant, conceptul era nou și nu se mai văzuse așa ceva până atunci. Titlul era nou și strălucitor. Acel FPS Arcade a reușit să fie ca nu făcuse generații între j de jocuri înainte. Ne-a prins pe toți din ralectie și ne-a făcut să uităm că mai avem și case. Acum a venit Will Rock, dar nimic nu mai e ca înainte. Lumea s-a schimbat, potențialele nu crescute, iar dincile nu sunt prea bine văzute. Călești mei, după ce ai aruncat o singură privire asupra jocului, nu ridicat din umeri, nu strâmbet din nas și m-ai felicitat pentru încă un joc bun de care am parte. Asta e noucul meu. Sech se serie toate jecurile cu gajeri bine, Mike Locke și Grunle interesante. Mike se hăd născut de mult cu pînă din Merca Carahelic, iar Locke mănîncă pe pînă iut cu însemnă online din. Eu rămîn cu junchiurile. Cred că o să dai spori de îndăritate sau unul de pericol zeitate. Nu de alta, dar mă cam lasă nevii.

**Cloa - s-a terminat pe
Acasă, dar a început pe
calculator**

Ca jeciveste, Will Rock nu prezintă nimic special. O echipă de mheriori obscuri, înmăști într-un masulic cu diploma, fata se cu plele blonde și un gozar plou și fărbes pe numele său Will Rock, se duc în Grecia, unde niste unii au flescoperit intrarea în Olimp. După lupte seculare cu simbuluri duhinesse, cei trei reușesc să deschidă usa respectivă, dar nu și o surpriză neplăcută. Aici "niste unii" erau o prăvărie ton riste care încerca - tineri-vă bine - să reconstituie puterea de mult apușă a zeilor olimpieni. Acești zei au fost închisi în Olimp de către romani asupritori, când aceștia au cucerit Grecia în antichitate. Împotriva de rîntei sale, Prometeu a fost pus paznic la poarta mării închisuri, dar în timpul schimbului de încuiri de la respectiva poartă, a fost eliberat și l-a porsat pe Will Rock. Așa că Will este nevoit să-l pună în cel pe olimpieni și, cu ocazia asta, să îl

răzuna pe arherul lui bătrîn, ucis de termită, și să o salveze pe virginală fiică a zeitate de la un sacrificiu pe altarul pe făr aparținând lui Zeus. Totă povestea bălăcări pe este prezentată la începutul jocului printr-o serie de imagini rupte dintr-o descriere. Nici prea colorate, nici prea expresive și nici prea revelatoare.

După cum poți sămy povestea nu prezintă cine știe ce interes, ci doar motiv pentru a lăda hoarde întregi de monștri mîlăgari. Și cînd vă spun hoarde întregi, chiar vreau să spun HOARDE. Alți de multă carne de tun nu am mai văzut de cînd Sam trăvia după alte hoarde de monștri. Dacă nu



Un Pan cu o frunză
de viță nobilă



Doi litri de carne și un
metru de carne
la 100

știm că cel din fața ecranului este un Will Rock. Dău de cel de la Ubi Soft, mai mare să te fie rusina, puteam să jur că este un Serious Sam 3. Se întoarce.

Pe tot parcursul jocului spână la capete de le pierzi numărul. Dău, cu toate că sunt atât de mulți dușmani dezvoltă, ei nu prea variază. Doar 15 modele sunt prezente, iar la un moment dat devin picturi și chiar univerte. După un număr de X misiuni, când realizezi că nu va mai apărea nimic nou, vei juca doar pentru a vedea hășul de la stăpînitul nivelului. Nu știu de ce totuși nici cele 15 modele prezente în joc nu mi se păreau noi. Peste

pentru că contururile care le veniu și te aruncu la zece metri în aer semănau izbitor cu taurii din Serious Sam? Sau poate pentru că pășările și hebelușii arăși – eventual niște Cupichini – semănau la fel de izbitor cu harpăile din același Serious Sam? Și nu numai că semănau.

Forțe multe, dar și sună la fel. O dată mai perfectă nu cred că se putea realiza.

Cele mai săltaț un pic feelingul au fost beștii de final de nivel. Aceștia, pe lângă faptul că erau foarte "tari", mai erau și destapți. Nu stăteau precum cucuvelele în vîrf de băi, așteptînd să le dai tu la scîrbele, ei se mișcău după tine, anticipau mișcările pe care ar fi urmat să le faci și se înfășeau de armele cu care nu fusesi dotat cu nu se poate mai bine. Mai răpășă acestor fiști sunt lupti din Legendele Olimpului și Titani, nu căteva hucăști de pîcle smulse pentru a arde mai dur și sunt puși pe urmele tale cu soful dechirărit de a te face pițile. Astfel vei da nes în nes cu Hefist, și

Meduza, Zeus și încă câțiva pe care îi vei descoperi voi însăși dacă vă va atrage acest joc.

Alta detalii oportunități despre engine, sunet și altele

Engine-ul grafic este, surprinzător și nu prea, bine pus la punct.

Inconveniențele de ordin grafic se mai găsesc din când în când, dar nu atât de mult încât să fie strigător la cer. Umbrele mai joacă feste, corpurile mai plutesc pe deasupra pământului, dar, după cum am spus, nu de atâtea ori încît să îți se pună pe seama.

Oar, dacă stăm să ne gîndim, din cauza numărului extraordinar de mare al dușmanilor care te atacă și care, în trei secunde după ce nu mori, dispăr, este foarte posibil ca numărul acestor bug-uri să fie mult mai mare. Eh, după cum îmi spuneau mulți profesori, "Hățul neprins e nepușor cîștit". Am mai fost surprins de unele detalii legate de engine-ul grafic. Frezele de pe pereți erau foarte bine realizate, lumina cădea foarte bine pe obiecte, iar culorile erau numai bine realizate, că apoi să dai de un alt loc, unde să te sperie lipsa de detalii. Culorile strălucitoare, pereții joși, variațiile foarte puțin. Nu știu de ce s-a întâmplat acest lucru, dar s-a întâmplat. Și eu, și Mike am fost impresionați de felul în care se spînzurau statuiile.

Cîmburile cădeau cum se nu poate mai natural, inclusiv mișcarea capului spre pămînt era influențată de locul în care s-a spart. Cred că este singurul joc în care am văzut un obiect care să se spînzură atât de variabil. Un alt obiect vizual, destul de plăcut ochiului, era cel din de pușca cu acid. În urma acțiunii acidului, inamicul se umbla peste măsură și apoi exploda într-o baie de mîdărale și de alte organe interne, toate de o culoare galbenă acidă.

Sunetul merită și nu merită menționat. Merită, deoarece ciolona și mîrșă este excelentă. Muzica sună super, este foarte armonioasă, cu toate că uneori lătară prea tare de rășină, că stai și te întorci unde naiba mai e și Grecia asta... Multe melodii cu tematică variată îți trece prin joc mai



O meduza cu aripi

plăcută decât ai merita. Nu merită vorbi despre sunet, deoarece, în afară de fundul muzical, nu există sunete despre care se poate vorbi. Acest rock are vreo cîțiva trei replici nesimțite la Duke Nukem și Serious Sam, monstruștii care tipă la fel, iar ceilalți nici măcar "mău" nu fac. Armele mai țîră de cum mai țîră, dar pare că ai vrea să auzi și un impact al gloanțelor în carne sau cum se scutură o mîmă de case pe pînă după ce ai spart trei sute de scheletoni.

Will Rock 2, o să mori de foame

Fără cel de la Ubi Soft vei vrea să fii și un serial la Will Rock, nu cred că vei avea ce să îți faci de mîncare. Mai bine ar mai lucra să mă scutiți un alt Raven Shield, să dea bine, unul nu Splinter Cell, dar să-l lase pe Will Rock să trăiască bine mersi cu vîntura sa. Ești nevastă, Will Rock, mai bine te mîncu tîrșii cînd ești mic!

■ Konica

Titlu	Will Rock
Gen	FPS
Producător	Salvo Int.
Distribuitor	Ubi Soft
Ofertant	Ubi Soft Romania Tel.: 01-231.67.60
Procesor	P III 500 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.will-rock.com



Grafică	7/10
Sunet	7/10
Gameplay	6/10
Multplayer	6/10
Storyline	3/10
Impresie	6/10

6.1



Blitzkrieg

Nici o lacrimă pentru Sudden Strike

Produs de CDV, Blitzkrieg este urmașul în linie directă al seriei Sudden Strike.

Dar Sudden Strike era un joc în care aspectul tactic conta prea puțin. Important era să fii maestru la dat din maus, să ai atenție distributivă și să te bucuri ca bezmeticul atacând cu mase mari de carne și fier, respectând cu strictețe principiile expuse în manualul sovietic de artă a războiului "Hei-rup, hei-rup, la moarte beat mă duc". Blitzkrieg pune capăt acestui mod de a juca. Blitzkrieg înseamnă tactică.

Cadențăaaa, marș!

Primul simptom de "tactică" al jocului este existența formațiunilor tactice de luptă – încă de la începutul misiunii, by default, ai soldații organizați în grupe conduse de un ofițer. Aceste grupe pot fi apoi sparte de jucător, rearanjate și refăcute la loc. Dacă la aceasta adăugăm și posibilitatea dispunerii grupei în cinci tipuri de formațiuni, ne dăm seama că Blitzkrieg dă semne de tactică.

Am descoperit apoi că unitățile pot mărșălui în ordine, cu comenzi de genul "tu îl urmezi pe ăsta, ăsta îl urmează pe ăla" și tot așa, astfel că poți pune de o formațiune ordonată și disciplinată de marș, ce se poate deplasa "cu acuratețe" pentru a se feri de ochiul inamicului și a aduce la îndeplinire întocmai ordinele de deplasare. Apăsând tasta Shift, se pot da comenzi de deplasare înlanțuite, din care ultima, atenție, poate fi o acțiune ("du-te prin pădure, dă-te pe după casele ăstea, treci podul, ia-o la stânga și aprovizionează cu muniție tunurile alea de 88!") poți spune unui camion de aprovizionare).

Sentimentul de Panzer Commander

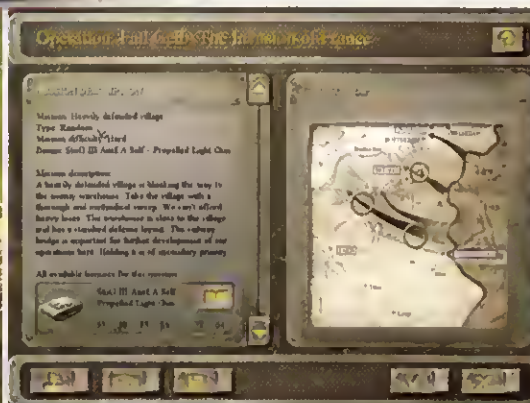
Revenind la formațiuni, nouă și utilă tactică este posibilitatea de a așeza unitățile în defensivă sau în ambuscadă, asemănător cu Close Combat. Dacă la așezarea în defensivă unitatea proprie va deschide automat focul la vederea inamicului, ambuscada din Blitzkrieg este mai reușită tactic decât cea din Close Combat, deoarece aici unitatea proprie deschide focul numai atunci când este văzută de inamic. În Close Combat, momentul deschiderii focului depindea de apropierea inamicului la o anumită distanță.

Nu este un amănunt lipsit de importanță concepția ambuscadei în Blitzkrieg. Astfel, unitățile proprii pot deschide focul suficient de târziu pentru ca trupele oponentului să fi trecut parțial pe lângă poziția proprie, astfel încât blindatele inamice să-și arate deja flancurile și, de ce nu, poate chiar spatele – adică părțile mai vulnerabile...

Da, există o diferențiere clară și explicită a rezistenței blindajului în raport cu dispunerea acestuia pe vehicul. Sunt specificate distinct valorile rezistenței blindajului pentru față, spate, lateral și sus. Și nu doar că aceste valori există ca numere, ele sunt bine cunoscute și de AI, care face tot posibilul să-și creeze avantajul lovirii punctelor vulnerabile. Și uite-așa ajungi să dansezi vechiul ballet al morții: două tancuri învârtindu-se unul în jurul celuilalt, încercând continuu să-și ascundă spatele și flancurile, dar să ajungă să "vadă" spatele inamicului, în care să plaseze un obuz decisiv pentru soarta duelului. Am mai trăit



În Blitzkrieg se mărșăluiește ca la carte în formații ordonate.



În partea de jos a descrierii misiunii se poate vedea prototipul oferit ca bonus.



În stânga, criteriile după care este acordat bonusul.

astfel de confruntări în extraordinarul simulator de tancuri "Panzer Commander", și tot că în acel joc minunat am tremurat în PIII-urile noastre văzând KV-urile sovietice sau Matildele englezești. Iar asta pentru că potrivirea parametrilor blindajului este foarte reușită, lăsând o impresie covârșitoare de realism.

Realismul nu ar fi însă complet dacă în fața blindajului nu ar fi arma. La rândul lor, armele au doi parametri: putere de distrugere și putere de penetrare. Aceasta din urmă nu mai permite distrugerea tancului cu puștile. Cu armament antitanc de infanterie se poate cel mult imobiliza un tanc prin defectarea unei șenile. Iar AI-ul nu este prost și, cum se va prinde că ți-a imobilizat un tanc, va începe să-l piseze cu artileria...

Completăm tabloul tactic al Blitzkrieg cu posibilitatea, nouă, de a săpa tranșee pentru infanterie, dar și pentru apărarea artileriei și a tancurilor.

Logistick

Acel "ce" foarte important care contribuie la întregirea aspectului tactic al jocului și care face din Blitzkrieg un joc pe alocuri mai interesant decât Close Combat este logistica. O bună parte dintre manevrele din Blitzkrieg se concentrează pe întreruperea legăturilor inamicului cu bazele sale de aprovizionare. Rămase fără muniție sau fără oameni, ori avariate, unitățile devin inutile, rațe stătătoare în bătaia armelor opoziției. Iar inginerii au nevoie de materiale pentru a construi sau repara. De aceea, se poate spune că în Blitzkrieg te bați pentru resurse. Or, nu vi se pare că asta ne aduce aminte de Warcraft, de AOE, de titlurile clasice în care te luptai să lași inamicul fără aur sau lemn? Ba da, dar este vorba de o transpunere creativă, nouă, surprinzătoare, realistă a

unui concept de joc vechi de când genul RTS. Bravos, CDV!

Veriga lipsă

În titlurile seriei Sudden Strike, puțină (sau deloc?) era legătura dintre o misiune și cea care urma. De data aceasta, o legătură există prin aceea că în fiecare operațiune din cele trei campanii (cu germanii, rușii, aliații) este cel puțin o misiune istorică, bazată serios pe realitatea locului și momentului respectiv din WWII.

Dar cel mai important element de legătură între operațiuni îl constituie chiar... propriile trupe. Trei unități de artilerie și trei de tancuri alcătuiesc așa-numitele "core troops", care rămân de la o misiune la alta și pot fi upgrdate cu echipament nou, pe măsura evoluției acestuia pe parcursul războiului. De asemenea, acele "core troops" ce supraviețuiesc mai multor misiuni pot beneficia de creșterea parametrului "experiență", ceea ce le face mult mai eficiente în luptă. Toate celelalte trupe primite în diversele misiuni sunt considerate trupe auxiliare și nu se păstrează de la o misiune la alta.

În situația în care – judecat fiind de către joc după criteriile Tactics, Logistics, Caution, Training, Art of War, Sense of Duty – te-ai comportat corespunzător, vei primi un bonus, ce constă în faptul că trupele tale de bază pot fi echipate cu armament sau vehicule aflate în faza de prototip, deci superioare dotării normale a momentului.

Deși ne manifestăm nemulțumirea că nu există parametrul "moral" în caracterizarea evoluției trupelor, ni se pare un foarte mare pas înainte existența unor unități care îți aparțin în permanență, pe care le poți "crește" pe câmpul de bătălie și folosi în funcție de

experiența astfel acumulată. Totodată, sistemul de bonificații în funcție de performanțele jucătorului ne amintește de Panzer General. Ceea ce nu este deloc rău, CDV s-au inspirat de la cine trebuie și au făcut-o cu moderație, respectând specificul unui lucru demn de invidiat de către toți producătorii de RTS-uri și RTT-uri:

Gameplay-ul Blitzkrieg

În Blitzkrieg poți aplica tactici bine gândite și poți stăpâni cursul tactic al jocului cu rezultate în bună măsură predictibile. Nu mai este doar o confruntare de puteri de foc și grămezi de trupe, ci o suită de evenimente controlabile, în care se poate merge la "hei-rup" în stil AOE, dar se poate lucra și cu finețe, la amănunt tactic, à la Close Combat, și chiar mai mult decât atât. Aici, și inspirata modelare a comportamentului AI-ului are un rol decisiv.

I-a luat trei ani CDV-ului ca să aducă RTS-ul la o formulă nouă, de aproximativă fuziune cu Panzer General și Close Combat, arătând că genul nu doar că este viu, dar poate avea și urmași. Considerăm că Blitzkrieg are acel gameplay de aur ce va aduce către realism tactic pe împătimiții de Sudden Strike, pentru că Blitzkrieg înseamnă realism fără dificultăți de interfață și complexități de concepție. Iar jucătorilor de Close Combat acest uimitor Blitzkrieg la va aduce provocări noi și atractive. După trei ani putem spune cu inima împăcată: Sudden Strike a meritat! Bine că a murit născându-l pe Blitzkrieg...

■ Ștefan aPIIG

Titlu	Blitzkrieg
Gen	RTS, RTT
Producător	CDV
Distribuitor	CDV
Procesor	PII 366 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 8 MB
ON-LINE	www.cdv-blitzkrieg.de



Grafică 9/10
Sunet 8/10
Gameplay 9/10
Multiplayer 10/10
Storyline 10/10
Impresie 9/10



Infanterie și tancuri „entranced”.



Artileria sovietică, regina câmpului de bătălie.

Pirates of the Caribbean

Rechini, pirați, furtuni... tot mori

❏ Sea Dogs. Sea Dogs. SEA DOGS. Îmi vine să strig „Sea Dogs” cât mă țin plămâni, pentru că în fond despre asta ar trebui să scriu în articolul de față, dedicat jocului care ar fi trebuit să fie „Sea Dogs 2”, dar care, în circumstanțe cinematografice adverse, s-a transformat în „Pirates of the Caribbean”.

Acum câțiva anișori buni (doi, trei, cine mai stă să-i numere?) scriam un alt articol, despre Sea Dogs. Eu unul nu mi-s mare amator de RPG pe pâine, dar specia asta de combinație între istorie navală și joc cu skill-uri, level up și arme cu damage x/y mi s-a părut pur și

simplic irezistibilă. Adevărul este că am jucat Sea Dogs până la epuizare. Mai degrabă cădeam de pe scaun de oboseală decât să-i dau drumul. Manie curată, nu alta... Nave, tot mai multe nave, tunuri, tot mai multe tunuri... nici un fort nu-mi rezista. Curățam arhipelagul cu viteza aspiratorului. În timp, aruncam priviri speriat-încurajatoare spre filmele, pozișoare și alte diminutive care anunțau marele paradox: un Sea Dogs mai bun decât Sea Dogs.

Scriu articolul sâmbătă. Jocul a sosit în redacție miercuri. Timp de trei zile și trei nopți am jucat încontinuu Pirates of

the Caribbean, pe care l-am terminat acum 6 ore. L-am învățat pe de rost, l-am întors pe toate fețele. Deja miroase a fum, alge și pește în redacție. Am stat să mă minunez cum de s-a putut realiza o atare capodoperă grafică (bănuiam cam ce ar putea ieși din mâinile rușilor de la Akella, dar când am fost pus în fața faptului împlinit, parcă îmi sărise o doagă). Zilele astea am fost hipnotizat de grafică. Rușine mie că mă las sedus atât de ușor, dar să iei Sea Dogs și să-l faci să arate ca în 2003 mă derutează, pentru că e un vis devenit realitate. Pe măsură ce înaintam în joc, totuși, avântul mi s-a mai domolit. E totuși un joc ca toate celelalte. Părți bune, părți rele, hop și câte-un bug scârbos... În cele din urmă am tras briza în piept, mi-am privit cu mândrie Man-of-war-ul personal (cea mai scandalos de puternică navă din joc) în timp ce nimica un ditamai fortul inamic fără să se miște din loc, am tras de parâma, am dat timonă extremă dreapta și m-am apucat de scris. Vânt la pupa să fie, că de pânze au grijă marinarii!

Vela cavă superioară

Nu săriți peste bord! Știu că Sea Dogs nu a fost cel mai bun joc făcut vreodată, dar atmosfera spală multe păcate. Părerea mea (și-un sughiț cu aromă de rom de cea mai joasă speță)... După ce văzură domnii de la Bethesda că domnii de la Akella fac jocuri istorice, și-au strâns din nou călduros mâinile tăbăcite de atâta distribuit, programat, desenat și modelat și au pregătit lan-



sarea lui SD2. N-a fost să fie, pentru că Disney era în focuri cu lansarea unui film: *Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl*. Și, cum li s-a părut lor că universurile din film și din joc se pupă compatibil, au dat picior de lemn de la picior de lemn și au schimbat filozofia: nu mai era *Sea Dogs 2*, era *PoC*, nu mai era chiar așa de realist, era mai fantasy, avea grafică să-ți pice doi premolari și-un incisiv, dar era mai colorată... mult mai colorată ș.a.m.departe.

Fanii s-au năpustit peste joc imediat după lansare. Forumul de pe site-ul oficial *Sea Dogs* s-a umplut de discuții. Au apărut urgent MOD-uri (din care cel mai complex e pe CD-ul LEVEL de luna asta). Toată lumea a rămas încremenită. Da, e tot un joc cu corăbii (Koniec încă susține că *Sea Legends* e mai tare), dar ce corăbii! Producătorii au plecat de la ideea (de bun simț, de altfel) că respectivelor măgăoaie scârțâitoare din lemn în saramură plutesc pe ceva, în principiu apă de mare (cu excepția plutitului static pe fundul mării). În concluzie, au făcut o apă de mare în timp real cum n-a văzut PC-ul de când s-a inventat arcul. Cuvintele nu pot exprima ceea ce vă spun acum: marea din *Pirates of the Caribbean* este UDĂ și lucește exact ca la Mamaia. Explicații sunt gârlă: că bump mapping, că vertex și pixel shader, că tehnologii de ultimă oră. Asta este mai puțin important. Ceea ce contează este că avem în jocul ăsta prima apă virtuală din istorie care seamănă cu apa (ce vedem în *Morrowind*-ul aceleiași Bethesda Softworks e primitiv). Voi, cei care vreți să vedeți realitatea virtuală instalată mai repede sub formă de holo-spățiu în casele oamenilor, voi trebuie să vedeți cum arată acest *Pirates of the Caribbean*.

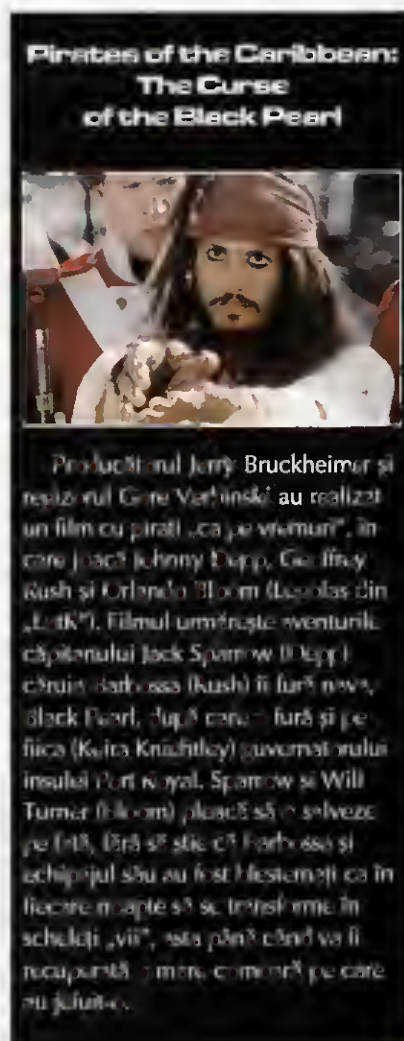
Ce ne facem însă cu restul? Gameplay, poveste, sunet chiar? Prima senzație la contactul cu aceste „neplăceri” a fost una de repulsie. „E clar... și-au dat cu firma-n cap.” În primul, în al doilea și în al treilea rând, *Pirates of the Caribbean* apare și pe Xbox. Aici mă iau de mână cu Sebah, apucăm amândoi consolele de mână și le desfacem în bucăți, finut și lent, cu ciocanul pneumatic. *Pirates of the Caribbean* duhnește de la o poștă a joc de consolă și, trist dar adevărat, te confrunți, ca posesor de PC și înrăit în obiceiuri primitive (cum ar fi utilizarea tastaturii, și nu a unui game controller), cu ciudățeniile de genul imposibilității de a denumi un joc salvat sau al obligării

de a edita numele unei nave dând clic pe litere afișate frumos pe ecran în loc de a scrie „Pescăruș” cu tastatura. Harta este, la prima vedere, o altă mare tristă pentru cel obișnuit cu cea din *Sea Dogs*. Opt insule în loc de cele douăzeci din primul joc al seriei și, culmea, toate gata „descoperite”. Akella a încercat să compenseze și a mărit insulele, le-a umplut de jungle și de golfuli liniștite, ceea ce nu dă rău la public, însă poate fi și o sursă mare de enervare. Totul, dar absolut totul este învelit într-o grafică ce n-a văzut neam de român. Universul terestru din *Pirates of the Caribbean* este solar, verde și plin de viață, asta probabil pentru a mai uita de viața dură de pe mări pe care ne-au rezervat-o producătorii.

RPG cu picior de lemn

Marea aventură a lui Nathaniel Hawk, bravul căpitan principal din jocul de față, nu prea are de-a face cu mult mai marea aventură a lui Nicholas Sharp, El-ul principal din primul *Sea Dogs*. Singura legătură directă între cele două jocuri apare cu ocazia dobândirii de către Nathaniel a unei săbii excelente care se pare că i-a aparținut chiar temutului și sângerosului Nicholas Sharp.

Jocurile se leagă clar printr-un concept asemănător. În *Pirates of the Caribbean*, Hawk se vede pus pe fugă de francezi și se refugiază în sânul mamei Anglia, de unde, din nefericire, nu mai scapă și e obligat, o vreme, să-l slujească pe guvernatorul insulei Redmond. Aici vine partea dureroasă. *Sea Dogs* a fost un joc enorm, cu posi-





Domnul Nathaniel Hawk, cptn.

ibilitatea de a schimba națiunea în arhipelag și de a lua-o de la capăt pe un cu totul alt drum decât înainte. În Pirates, producătorii au hotărât că schimbatul ăsta de steaguri, de la englezi la francezi și spanioli, e cam obositor și, deși au mărit numărul națiunilor prezente în joc de la patru (inclusiv piratii) la șase (+Olanda și Portugalia), ne-au dat un singur drapel, cel al Albionului, și un singur fir de poveste, care le amestecă pe toate. Deși fiecare insulă are un guvernator care reprezintă națiunea respectivă, jucătorul nu-și mai poate oferi serviciile oricui, ci este catalogat drept „englez” și cu asta, pace.

Libertate de mișcare există totuși, chiar și în universul ăsta mult mai limitat decât cel din Sea Dogs. Nimic nu te oprește să îți iei mărele în cap și să vânezi sau să fii vânat. Ca în orice RPG

care se respectă, quest-ul principal e însoțit de inevitabilele quest-uri adiționale. Însă nici unul, nici celelalte nu-ți aduc cine știe ce bani sau experiență. Pentru a putea ajunge stăpân pe mărele agitate din Caraibe, trebuie să te pui singur pe treabă, să îți cauți ofițeri, să îți dregi nava și să te pricepi la dat din gură și, mai ales, din armă. Aici vin noutăți cu ghiotura: s-a introdus pistolul (că e mai realist să poți să nenorocești inamicul și de la distanță); la abordare nu se mai luptă doar căpitaniile navelor (cu viața fiecăruia egală cu numărul de oameni de pe nava respectivului), ci năvălesc și ofițeri și marinari; numărul skill-urilor a crescut și au fost introduse abilitățile speciale (multe și variate, afectând orice, de la lupta corp la corp la bătlăile pe mare, relația cu echipajul și comportamentul corăbiei în furtună); a fost introdusă o a șaptea „rasă”, a piraiilor undead (care face legătura în film și joc, deși toți fanii Sea Dogs tipă că e o aberație fantasy care nu-și găsea

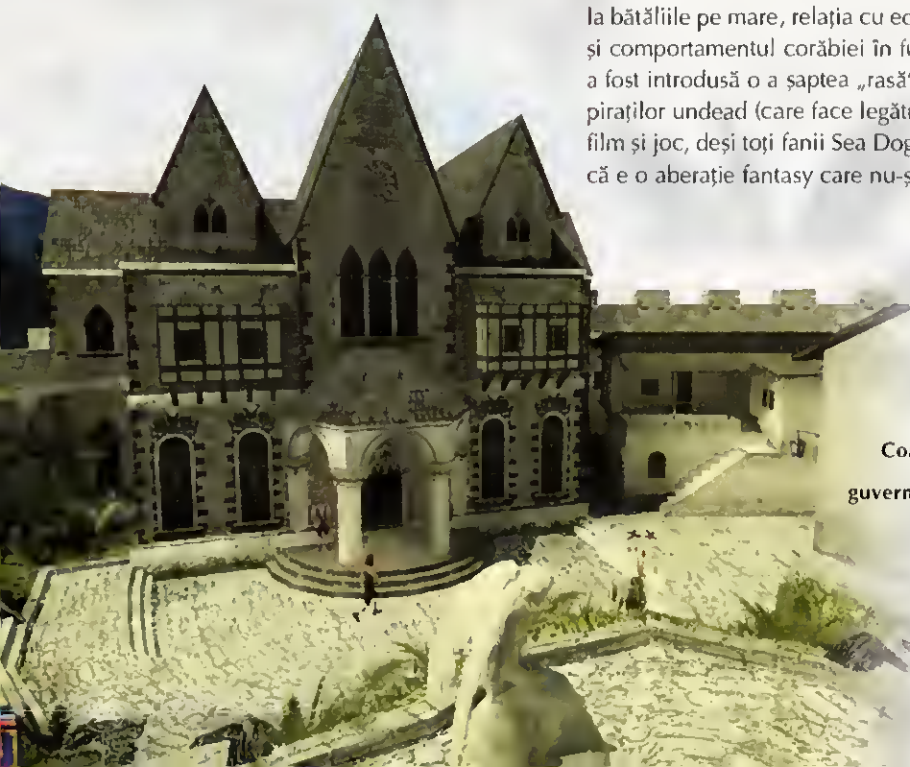


rolul într-un joc care ar trebui să plesnească de realism); în fine, au apărut grafic marinari pe nave (deși, fără MOD-ul de pe CD, în 1st person, corabia rămâne la fel de pustie ca în primul Sea Dogs).

Povestiri la gura tunului

Luptele nave-nave sau nave-forturi au rămas însă aproape identice: aceleași tipuri de muniție (cannon balls, grapes, knipples și bombs), time compression pentru cine n-are chef să-și piardă zile întregi cu o urmărire de nave (aici e altă bubă: nu scrie nicăieri că tasta * accelerează timpul pe mare; am aflat înainte de a termina jocul și nervii au fost pe măsură). Pentru mersul pe jos nu se aplică time compression (care însă ar fi făcut din joc un Benny Hill foarte confortabil și ne-ar fi scutit de ore întregi pierdute cu plimbatul de colo-colo prin jungle interminabile).

Frumusețea lui Pirates of the Caribbean apare chiar în aceste lupte pe mare, completate de plimbările (obligatorii sau nu) pe insule, ale căror orașe-colonii sunt extrem de minuțios realizate grafic și arată impecabil. Discutam în redacție ce motor grafic excelent este acest Storm Engine 2, care se pretează și pentru 1st, și pentru 3rd person. Atât spațiile interioare, cât și cele exterioare din joc sunt atât de detaliate și sunt realizate cu atât de mult bun gust încât pur și simplu nu am ce le reproșa. Repet, grafica din Pirates of the



Conceicao, casa guvernatorului



I'm goin' t' Spain. Argh.



Uite cum vin 20.000 de experience points...

Caribbean este ceea ce mulți promit, dar puțini (Akella, printre ei) pun în practică.

Din păcate, grafica superbă nu ține locul AI-ului. Tot în epoca de piatră am rămas, chiar dacă arată excelent. Am stat să plesnesc de frustrare când, în toiu unei lupte cu un ditamai fortul, l-am rugat frumos pe ofițerul pe care l-am dotat, pe bani grei, cu un battleship plin de marinari cu moralul „heroic” și cu tunurile cele mai scumpe, să dea și el foc la fitil și să arunce o ghiulea, două spre fort. O singură dată a tras câteva salve, dar în rest nici măcar atât n-a făcut, ci și-a luat nava și a dispărut de la locul faptei. N-a fost trădare, ci pură prostie, pentru că era clar că încerca să ocolească fortul și să-l bombardeze cine știe de unde, din emisfera ailaltă, și ajungea să tragă în dealurile din spate. Totuși, pe mare deschisă AI-ul coechipierilor se descurcă binișor, cu condiția să aibă spațiu de manevră.

În fine, după ce te obișnuiești cu toate ciudăeniile jocului, descoperi cum funcționează lupta și sistemul comercial (extrem de asemănător cu cel din Sea Dogs) – pentru că poți, teoretic, să trăiești exclusiv din comerț, deși e mult mai profitabil să ieși în larg și să prinzi câte un escadron întreg când ai nevoie de bani – și dacă ai un sistem pe care jocul să ruleze lin, Pirates of the Caribbean poate crea dependență. Mare. Muzica obsedantă și replicile repetate la infinit ale personajelor ajung să te roadă pe creier. Bine măcar că poți să îți bagi nasul prin directorul Music și să pui acolo .ogg-uri cu muzică mai pe sufletul tău. (Mulți și-au „mutat” muzica din primul Sea Dogs, care e mult mai potrivită atmosferei de secol al 17-lea a jocului.) Cât privește sunetele, fanii s-au grăbit deja să schimbe .wav-urile care se aud când bubuie tunurile cu unele

mai realiste. Altfel, sonor vorbind, jocul nu are probleme, deși pe sistemul meu sunetul nu a funcționat perfect decât după ce am bifat opțiunea „Safe Mode” din config. Luptele sunt din nou cele mai spectaculoase, cu vele care se agită în vânt, pârăit de lemn și explozii puternice. Se creează o atmosferă de zile mari, care m-a ținut lipit de monitor/boxe zile întregi.

Per aspera ad astra

Ăsta e RPG-ul. Umilit la început, enervat de încetineala cu care te miști și de imprecizia cu care tragi cu puținele tunuri ale navei, ajungi, încet-încet, să devii mai puternic și, la final, CEL mai puternic. Fiecare victorie îți aduce puncte. Distrugerea unui tun de fort aduce 500-1000 de puncte de experiență. Distrugerea unui fort sau a unei battleship aduce 20.000 de puncte. Fiecare nivel în plus te face mai agil, mai rapid și îți mai dă o abilitate. Am ajuns ca, la finalul jocului, să nu-mi mai pese de nici un inamic. Cu Man-of-war-ul (o navă care nu prea mai are loc de întors într-un port și care, din câte știu, nu poate fi cumpărată, ci doar cucerită în

bătălie) nimic nu-ți stă în cale. Te simți Dumnezeu! insulelor. 960 de oameni și 100 de tunuri la bord nu permit nici o replică. Dar, în cele din urmă, tot nu ajungi pirat în Caraibe, ca în titlu. Păcat. În Sea Dogs puteai fi ce vrei. Acum ești obligatoriu englez. Îmi lipsește sinistrul Jolly Roger, steagul negru cu cap de mort...

■ Mike

Titlu	Pirates of the Caribbean
Gen	RPG
Producător	Ubi Soft
Distribuitor	Bethesda Softworks
Ofertant	Ubi Soft România Tel. 021-231.67.69
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	pirates.bethsoft.com

Grafică	10/10			
Sunet	9/10			
Gameplay	8/10			
Multiplayer	N/A			
Storyline	7/10			
Impresie	10/10			

Familia Hawk într-un final romantic



Midnight Club II

Intră în lumea curselor ilegale de mașini

Știu că deja subiectul ăsta e cam epuizat, dar parcă de fiecare dată este bine venit încă un joc cu mașini bune. Și pe la noi p-aici prin oraș se dau nebunii cu mașinile pe unde apucă și când apucă, dar parcă nu este ca la americanii ăia nebuni sau la japonezii ăia și mai nebuni. În momentul în care vor apărea și pe la noi niște ilegaliști d-ăștia cu mașini tunate și cu acte în regulă, mă voi înfige și eu ca să le arăt cum se conduce cu adevărat. Dar până atunci, toțiăștia sunt încă mici... Mai le trebuie un sistem cu nitro, o mașină care să prindă și ea peste sută și, mai ales, niște gagice faine care să arunce batista între concurenți și care, și mai ales, să fie bonusul oferit pe tavă câștigătorului. Nu de alta, dar așa doar ca să-i mai iei mașina câte unui prăpădit zi de zi parcă nu mi-ar surâde prea tare.



Sunt chiar curios câte mașini cu sistem nitro sunt pe la noi prin țară. Asta dacă sunt. Sunt curios care este senzația

când la 150 kph apeși un buton și te înfige inerția în scaun. Trebuie să fie ceva de vis. Și când te gândești că pe "acolo" oricine își poate pune acest sistem cu un minim efort financiar. Eh... noi să fim sănătoși!

Un semi GTA

Jocul acesta este preluat de pe consolă. Dar este atât de preluat după consolă încât nici nu îți dă posibilitatea să schimbi rezoluția, iar, după cum probabil ați ghicit, rezoluția nu este una prea grozavă. ăsta a fost unul dintre punctele cele mai slabe ale jocului și am vrut să îl spun de la început pentru că m-a durut cel mai tare. În zilele de acum, nu se mai poate concepe un joc în care nu se poate umbla la detaliile grafice. Doar de aia dai atâția bani pe hardware. Ca să îți meargă totul brici, la o rezoluție nesimțită și cu antialiasing la maxim. Dar nuuu... celor de la Rockstar le-a fost lene să mai stea o jumătate de oră (an) ca să poată să facă jocul unul extraordinar. Gata, am trecut peste partea cu detaliile grafice nesatisfăcătoare.

Vă spuneam în titlu că jocul este un semi GTA. Mie mi se pare că engine-ul jocului este chiar cel din GTA, dar Mitza spune că nu este. Nu știu ce să mai zic. Este făcut de cei de la Rockstar, tăticii și mămicii GTA-ului, arată cam la fel – cu excepția graficii care este inferioară tocmai din cauza rezoluției mici la care rulează – iar orașele prin care te plimbi funcționează pe același principiu. Pietonii sunt la fel de dobitoci încercând să se ferească de mașină sărind direct în fața ei, iar mașinile din trafic încearcă să îți anticipeze toate

mișcările posibile pe care ai putea să le faci cu excepția că nici una dintre ele nu concepe că ai putea să mergi pe o linie dreaptă. Imaginați-vă ce ușor este să ocolești un TIR ce s-a oprit de-a curmezișul drumului pentru a-ți face loc să treci pe lângă el.

Ce este frumos este faptul că, la fel ca și în GTA, tot orașul îți este deschis. Te poți duce pe unde crezi tu că este mai bine și este bine atâta timp cât poți



ajunge la finish primul. Un tip de curse care mi s-a părut a fi cel mai interesant, dar și cel mai greu, este acela în care trebuie să treci prin o serie de waypoint-uri împrăștiate prin oraș exact cum vrei. Harta îți va fi de un real folos, iar dacă vei putea fi atent și la ea și la drum, vei câștiga fără probleme.

Sunt o mulțime de scurtături nemarcate pe hartă, dar pe care le vei învăța în timp. Vei putea face acest lucru, deoarece jocul este foarte lung, și când spun lung vreau să spun LUUNG,



Cei mai tari sunt motocicliștii



Un Muscle Car



În Tokyo doar de așa ceva ai parte

iar toată acțiunea se întâmplă în doar trei orașe: Los Angeles, Paris și Tokyo.

Nitro și aspirația

De un real ajutor îți vor fi încărcăturile de nitro ale fiecărei mașini și mersul la aspirație. De cele mai multe ori am câștigat cursa pe ultima sută de metri, când îmi foloseam nitro-ul pe linia dreaptă dinainte de finish. Primele mașini pe care le ai la dispoziție vor fi niște junghiuri care nu vor beneficia de tuning-ul meseriașilor, așa că va trebui să te descurci cum vei putea mai bine fără aceste tertipuri mecanice. Evident, pe lângă avantajele oferite de o mașină puternică va trebui să te folosești de AI-ul destul de slab al jocului. Mașinile oponentilor, mai bine spus șoferii

mașinilor oponente, sunt niște șoferi de mână a doua care se vor izbi în tot ce le iese în cale, inclusiv de tine. Așa că va trebui să te folosești de aceste lucruri și să încerci să îi înfigi în stâlpii și copacii de pe marginea drumului, cu toate că nu îi va încetini prea mult. Nu știu cum se face că de fiecare dată când reușeam să câștig un avans considerabil în fața lor, și asta doar când cream un ambuteiaj de unde cu greu se ieșea, reușeau să mă ajungă în timp record. Nici nu aveam timp să respir. Este frustrant să știi că i-ai lăsat fumegând înfipți într-un



Unul dintre cele mai tari motoare

camion pe toți, iar peste două minute îți suflau toți în partea dorsală și te făceau un șofer de doi lei.

Aspirația este un alt mod de a trece în viteză mare pe lângă oponenti. Dacă vei reuși să te menții pentru câteva secunde bune în spatele unui concurent, lucru greu de făcut din cauza modului în care conduc, vei băga de seamă că undeva în partea dreaptă a ecranului se va umple o bară cu ceva. În momentul în care aceasta se va înroși, este timpul să apeși pe butonul de nitro. Rezultatul va fi spectaculos. Vei trece într-o trambă de praf pe lângă toți cei de lângă tine într-un efect vizual foarte spectaculos. Perspectiva ți se va alungi și vei intra pentru cele câteva secunde în care beneficiezi de boost-ul de viteză într-un mod "bullet time".

Cel mai MARE neajuns al jocului

Acestui cel mai MARE neajuns al jocului îi voi dedica un paragraf întreg. Nu va avea dimensiuni considerabile și va fi și ultimul din acest articol. După cum ați putut observa, nu am vorbit deloc de modul în care se conduce

mașina. Ei bine, se controlează extraordinar de prost. Comenzile sunt foarte sensibile și nu există în joc posibilitatea de a lua o curbă largă. În momentul în care ai atins tastele pentru direcții, mașina se va smuci înspre partea respectivă ca o nebulă. IT SUCKS!!!

■ Koniec

Titlu	Midnight Club II
Gen	Arcade
Producător	Rockstar Games
Distribuitor	Rockstar Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.rockstar games.com/ midnightclub2/



Grafică 5/10
Sunet 7/10
Gameplay 5/10
Multiplayer 7/10
Storyline 3/10
Impresie 6/10

5.5



La start, în ultima cursă din Paris



Nu mă pot sătura de motoare



Una dintre cursele pe care le-am pierdut cel mai des

Chaser

**Cine este
Nicu?
Aaaa,
scuze,
Chaser!**

A trecut ceva timp de când nu am mai pus mână pe un FPS de calitate. Încă puteam mi fi dor de acea ceva. În ultimă vreme FPS-urile nu mi mai reușeau să se ridice la nivelul celui dinainte. Intervine un fel de blazare a jurnalistului, datorat de aceiași nume mare de iluzii pe care trebuie să-l împușcăm, de limitarea jocului care te poartă de la un capăt la altul cu un trage-buz ce-și urmărește capul unde, de obicei, nemișcându-se și conștientizarea impresiei mării de muniție pe care o ai la îndemână, de povestea de doi bani care, mai mult decât arme, decât te atrage etc. Chaser este un first-person shooter clasic. Clasic, nu pentru că nu conține elemente de mai sus, ci pentru că, deși este plin de clișee de care am vorbit mai sus, reușește să aducă nu atât ceva nou (cu toate că noul nu există), cât să te înșămănăze într-un întreg, atractiv, captivant și, în cele din urmă, cu un grad ridicat de jucabilitate.

Cliseele

Chaser are o poveste, plină de „neprevăzut”. Personajul principal, John Chaser, se trezește în un moment dat, prin 2043, la bordul navei spațiale H.M.S. Majestic, pe o misiune de operație. Dar să știe cine este sau cu ce se mănâncă (cel puțin). Când naștește să fi răchii în lume. Idest, după înfățișare,

în felul primului țară în urmă cu vreo 30 de ani), conștient că ultimul ei este, vine dintr-un număr însemnat de schimbări de cârmă. Călăuzit de instinctul de supraviețuire, Chaser și restul însoțitorilor ei scapă prin cele mai „străduțose” metode de umănitate. Vădăți dar scama ei seculă limită al jocului va fi să aflăm cine este de fapt Chaser, de ce trăiește lumea, vrea să-l distrugă, de ce este.



Interfață la mare artă



Cu vă spuneam despre explozii



Atmosfera sumbră a lui 2044

umirilor de cântăreți și alții etc. Nu mi se spune că nu ai mai văzut așa ceva până acum! Jocul poate fi un total knockout fără Amek, dar cu Chaser, un Max Payne fără Max sau altă chestie de genul ăsta. Acum, datorită lui Max Payne nu vei întâlni Morty de nicăieri, pe lângă poveste, Chaser are și un Adrenaline Mode ce semănă foarte mult cu Bullet Time-ul.

Personajul principal realizează că răspunsul se află undeva pe Marte și de-acum vei încerca prin toate mijloacele să ajungi acolo... Să nu creștii însă că numul spaii Marte este scurt. Nici vorba. Ca să ajungi pe Marte, vei trebui să treci întâi prin orașul Menaback, cu puștină, prin kassa, alături Siberin și, în cele din urmă, pe Marte.

Jocul este destul de linistit, desi există destule scene în care chiar înțelegi că ai de-a face cu oarecare război și că nu poți să fii în pace. Din acest punct de vedere, nu mi se pun prea multe probleme. Există însă momente în care va trebui să stai și să observi anumite amănunte pentru a reuși să treci mai departe în bucată de fum și să poți să ai o ușă, o fereastră de deasupra unei clădiri etc.). Să nu creștii că nu vei vedea până la un moment dat și nu vei merge de zece ori prin același locuri până vei descoperi continuarea jocului.

Surprizele

Există câteva surprize plăcute în acest joc care-l face să se ridice cumva deasupra mediului. La acestea contribuie din plin mulțime de producții, rila-

tiști etc. Grafica se prezintă excelent pe anumite porțiuni. Jocul arată bine atât în interior, cât și în exterior. Timpul de stilizare și încredere sunt încredințate de mici. Personajele și animațiile acestora sunt cât se poate de credibile. Efectele speciale nu destulă spectaculozitate, ci să mulțumescă orice fan al producțiilor hollywoodiene. Există amănunte care fac tot deliciul unui game înalt. Găsim, de exemplu, că pot fi scurte, respectând timpul de realitate, rămânând cultura așezată și forme manipulabile prin de marginet usilor sau a fereștrilor. Acestea trebuie curățate, întrucât vom să trecem prin fereastra. Efectele de lumină sunt de-a dreptul superbe. Să nu creștii că nu există și lucruri grafice, de la coliziunile cu obiecte, de la efectele de la coliziunile cu ținte prin parți, pînă la, reflecții în apă etc. Obiectelor care nu există, dar la care mai scrie în lista camerei jocul a luat o mare de la, pînă la parți, ținte etc.).

Un alt surpriză constă în locurile, țările, cu arhitectură, personajele etc., care te poartă printr-o dimensiune diferită. Trecerea de pe nave spațiale unde te lupți cu oameni echipați cu arme mai futuriste, filme, pe pământ unde dai de mafie și de bandă de strada din oraș sau lupte pe terenuri, înălțările și înălțările din Siberin se lăsa la nivelul graficii, al sunetului, al filmului etc.).

Abia este unul dintre cele mai provocatoare elemente ale jocului. Dăruim-te rău. Dacă stai în fața lui și te simți și tu, nu pui nici ai să-l poți să-l poți. Chaser este un joc în care, chiar dacă nu vei folosi quicksave-ul des, cu siguranță vei apăsa frecvent pe

quicksave. Frică păzește peștii. Numele este acesta mare foarte repede.

Cea mai plăcută surpriză a jocului a fost atmosfera acestuia. Excelentă. O muzică antrenantă, o mulțime de filmulețe bine făcute, voci superbe ale personajelor, totul contribuie la realizarea unei atmosfere cum că mult nu am mai „jucat”.

Când e mulți...

...e și puterea. Multiplayer-ul, chiar și vei avea o viziune, merită jucat cu prietenii. Deathmatch, team deathmatch, capture the flag și shocktroops și sunt distractive, cu siguranță. Nu creștii să vi mai spun că este o incursiune a Counter-Strike-ului, desi este, pentru că sunt alți factori care trebuie să contribuie la succesul său. Nu e în rețea, în primul rând cu siguranță multe, multe șanse.

■ Sibin

Titlu	Chaser
Gen	FPS
Producător	Cauldron
Distribuitor	J. Wood
Procesor	PIII 650 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.chasergame.com



Grafică	8/10
Sunet	9/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	7/10
Impresia	9/10

8.5



Rușii nu te vor!



Există și vedere de noapte.

Gothic

L-a lovit "schinozofria"

❖ Ei bine, după lungi peripeții, mătăsoasă, țărâșă fumată, hârtie lăptosă și, dată, neînfricatul nostru dă ochii cu "dă Slipă". După ce lăgă câteva săbi în niste pietre pe care le găsește și el pe nea, demonul este banished, dar nu înainte ca acesta să cheme la luptă niște minșiri și vâșnile nebune în frunte cu reșea Crakwanu. Dăznă lământul poveștii este foarte original: înată lumea scapă, dar, stupida, în fine, de "schinozofria" plus niște pietre și uși în care ni învârt, fii ce ai făcut și că nu mai aveti cămin. Salvatorul tău este Xardos, care, aproape, și-a mutat locașul tunul. El te pune la curent cu situația de fapt care este, umși, oare Rhorinis-ul are mari probleme. Familii s-au revoltat și nu mai livrează produse pe aspele mesului, în care e răz pătărea milipiel locală este foarte mare. Lumea fumcăză atât de mult țărâșă, încât nu mai poate să lucreze și mearcarii pândesc în toate duminile. Ei, și tu! Păi, în fine, complexitatea lui, este altul, dar trebuie să vă lăsați peul și, mai ales, trebuie să-l jucați pentru a fi în care este acesta.

Clouded this boy's future is

Enul nostru își amintește că la om înț pe "dă Slipă", o porție de nici și vine 20 de oameni care, probabil erau

în sevrej, având în vedere faptul că erau cam departe de Sect Camp, și călăt cu respectul de sine. I-au mai crescut, marea lămece, de

și, ajun. Gârâni du-se la marea lui formușta. Frășet al nostru ajunge să creadă că de la început e să face în peruzii niște orci sau drăcuși. Ei bine, nu este așa. Cum intri în țara, un paladin îți spune că, dacă vrei să ajungi în Upper Quarter (și vrei, credăți-mă, și mai este și pe 4 locaș în plus, deasupra), trebuie să devii călător al

crăgului. Călătorii devii doar dacă spunei ucenicul unui maestru înor. Maestrii sunt 5 în număr: un fierar, un alchimist, un tâmplar, un vântor și un merchan. Enul nostru trebuie să îl aleasă pe unul dintre ei, cel puțin temporar, deoarece pe parcurs poate învăța și celelalte abilități. Vă introduceți, probabil ce sunt abilitățile acestor. Producătorii au introdus skill-urile practice, bine, cum ar fi Sneak, Pick Pocket și Pick Lock au rămas, dar au apărut Create Kunai, Forge Weapons, Alchemy și Talk. Triphius, de asemenea, măiestrie la înmânarea armelor se măsoară acum în procente, începând de la 10%. La fiecare level-up, îți alegi câte Learning Points-uri vrei să investești în antrenament, practicile crescând, dacă nu f-aiu greu, eu știu că mai greu decât în Gothic I, unde învorb f-aiu trei niveluri: Untrained, Trained și Master. Același reguli se aplică la En și

Civilizație, m-am întors!



Crossbow. Am observat că, dacă investesc în one-handed combat, învăț ceva și despre two-handed combat, mai puțin, de-l drept, lucru nemaiîntâlnit în jocuri (din câte știu eu), dar foarte logic și bine venit.

Prâslea cel "schimzotronic" trebuie să se găndească foarte bine când face un level-up, deoarece poate alege să învețe un skill practic sau să mai învețe câte ceva despre mănuierea sabiei sau a arcului, poate wansa în Cîrcele-urile marelui, trage de fire, își poate mări dexteritatea, poate înveța să facă Extract of Healing (sau orice poțiune, de altfel), cum să evizioneze niște animele sau poate învăța ceva despre cum se face o sabie bună și multe, multe altele.

Cu încredere într-o mână, cu... marelui fumecote în cealaltă și cu 17 m. marelui bazasat, eroul nostru începe să simtă gustul înșulului... și nu este vorba de cald din port.

Mărturișirile lui Prâslea...

Până acum, trăiam doar ca să fac bani și level-up-uri. Acum însă știu că înseamnă să trăiești. Îmi place să ies din țigări, îmi place să fac poțiuni de tot felul, îmi place să organizez concursuri de lăut, deși patrimoniul tavernei s-a supărat pe mine... las că-l trece. Îmi place să mai trec pe la oraș și să stau ore întregi ascultând legendele despre trecut, îmi place cu mare iscusință de magistru local. M-am mutat de la oraș, acum stau cu chirie în tavernă (57 de monede pe săptămână nu este deloc rău). Îmi place să merg în nord, să stau pe malul lacului,

să mă uit la Black Triill-ul acela din pesteri de sus, să mă las pe spate și să mă gândesc că la un moment dat îl voi învinge. Îmi place să vorbesc cu vechii prieteni. Lucrurile mele încă mai este înconjurat de fetele lui, mercenarii. Găsim stă mult în închisoare și probabil de nouă a vrut să plece (din velle cât mai repede). Nu îl învinuiesc, după ce s-a întâmplat aceluși Sper că într-un final ne vom lupta umăr la umăr (Clay, Military, Gorm, Lee, Lester, Xerxes. You know what they say: "cu cât mei mulți, cu atât mai bine").

Motivația

Probabil că, acum cinci ani, lui Prâslea îi lipsea motivația de a merge mai departe. Acum însă este fetejor, și mai mult ca niciodată. Nu îi place să se spună că are niște probleme de letargie și că nu poate să ridice o sabie. A pus și pariu, dar a pierdut. A promis însă că se va întoarce și că îl va bota pe mercenarul respectiv. Cel mai mult îl amuzează comentariile aceluși ale colegenilor cu un statut social "privilegiat", dar știe că, dacă va veni vreodată, că va fi primul care va câștiga.

S-a întors în Valley of Mines. Era învățat de ore. Vrea să-l extermină pe înțeles, dar merge pentru un timp astăzi a fost casa lui și nici nu murit prieteni de ai lui. Prâslea a învățat o lecție foarte importantă. Dacă nu se implică personal, nu va avea motivul necesar pentru a merge mai departe.

Prâslea cel cu marelui de aur, înmănat cu know-how, niște înțeles, un Fine Longsword, o armură cât de cât decentă, niște spell-uri, ceva mănecă și

"E un drum lung până sus..."

Din punctul de vedere al celui care a jucat și terminat primul Gothic, sequel-ul născut de la Piranha Games poate fi considerat o experiență nu neapărat plăcută. The Shogun este mare, în tu revii în acțiune după mai zile de convalescență. Motivația e că vei lua totul de la început, fără odăra cel mai mic și respectiv, am din calitatea, acum nu mai este bun de nimic. Vei umbla din nou scara ieratică până când toate lumea va fi din nou în jocurile tale. Dar pentru unul care a mai făcut scări lumea și în Gothic 1, tot acest proces va deveni la un moment dat plăcut. În Valley of Mines de înfruntat cum aceluși pericole, aceluși monștri și vei avea la dispoziție un arsenal asemănător de arme. Este, repetăm, înfruntat să vezi cum lumea din jurul tău se lăcășește, cum povestea marelui mei departe, numai pentru un fel de înțelegere. În înfruntare, jocul îndreptățește de nouă apăsările tale cu care ne-am înfruntat și primul Gothic, astfel că electele acestei pierderi de memorie. Alături de statutul social, cumcum (imaginea). Se poate însă că situația de fapt. Nu mi înțeleg un lucru, dar, în restul, Gothic 2 mi l-a putut deveni poate ceva mai mult decât sequelul unui joc foarte bun.

■ Mihail

...purtată cu hani, se preface să se zădărească (din nou) lumea, așa cum lăsa Prâslea lui nenei Hâncu.



Băieți, toate pânzele sus!



Căpătând în noaptea





Lumea s-a
refugiat la
fară se
pare...



Jergen
The damn water in Aken is teeming with orcs - no
water where you're headed, this won't be a picnic.

Uaaa... se
chihrit
mare!!!



...nu pot să fac
nimic din
colonie

Al candy?

Asta se întrebă Frăslea înainte de a găsi un borcan cu miere lângă statuia a lui Ilnis. Se cinstise și își băuă mânuțele munde în borcan. În timp ce mănâncă pufoșii, se uită prin jur. Eroul, el meu cel puțin, suferă de miopie și stres-bism, echivalentul unui GeForce 2 MX 400 de la noi în țară. Are mai mulți bani ca niciodată, dar i-doea schizitici unui kardon 5700 Pro îi pare total neinteresant. Din aceste motive, Frăslea al meu nu a avut șanse să vadă minunățiile peisajului. Tot ce pot spune eu, având în vedere faptul că am jucat perfect mei sus menționată lina, nu cea de la ATI, este că nu mi-ar fi plăcut dacă ar fi întâlnit aceeași grafică la un alt joc. Dar în Gothic-uri se potrivește la perfecție. Ce aduce în plus engine-ul grafic din Gothic 2 este o varietate abundentă (uneori chiar PSEA abundentă), o cârmă prin pădure putând fi pierdută foarte ușor (din vedere), câteva năclăgii grafice, modul de vedere first person și un pic mai mult cașt. În plus, nu uitați că venerabilul engine grafic a fost lansat acum aproape doi ani de zile și, cu toate acestea, reușește să creeze o lume deosebit de interesantă din punct de vedere vizual.

(RPG) Superstar

Având fiind scris, solvez documentul, ies din Word și dau clic pe shortcut-ul intitulat Gothic II. Merg în funcționărie, observ că este dimineață și că nu mai este cald în filtru, deschid



Parcă mă picură ceva...

frăslea. Iau un borc de junk food și mă întorc în cameră. Este Gothic II un joc de nivel 1? He he he, categoric NU, deoarece Gothic II nu este un joc. Este o experiență că se poate de reală.

Pe scurt, un singur sfat: fugiți și fugiți-l chiar dacă nu sunteți fanii al-zenului 3D.

■ Dobrină Stănescu & Mirza

Titlu	Gothic 2
Gen	RPG
Producător	Piranha Bytes
Distribuitor	JoWood
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.551/5
Procesor	PIII 700 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.gothic2.com



Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Immersie	9/10

8.4



Succesul vine în poze mici!

Concurs de fotografie pentru toți profesioniștii amatori de premii.

Participă! În perioada 1 iunie - 20 septembrie trimite prin poștă la O.P.2, C.P. 4, Brașov, sau prin e-mail la: cancurs_fata@chip.ro, cancurs_fata@level.ro, până la 10 fotografii digitale sau clasice pe următoarele teme: **peisaje/natură**, **monumente/arhitectură sau fun** și pați câștiga unul din cele 3 premii:

Premiul I

hp Photosmart 720



imprimantă hp 7350



CorelDraw 11



Premiul II

hp DeskJet S550
CorelKnockOut!

Premiul III

hp ScanJet 3530C



Se acordă premii pentru fiecare categorie. Fiecare fotografie trebuie însoțită de o declarație pe propria răspundere care certifică originalitatea de autor. De asemenea fiecare fotografie trebuie să conțină numele, adresa, telefonul și email-ul fiecărui participant.

Star Trek: Elite Force II

Vreau să "boldly go where no one has gone before"

Se mai uită cineva la Star Trek? În afară de Mike și Koniec, care se tot provocau unul pe celălalt să se uite la Star Trek: Nemesis, nu am mai auzit de mult pe cineva aducând în discuție subiectul Star Trek. Am trecut peste asta? L-am uitat deja pe cheliosul ăla de Picard? Eu unul recunosc că mă uitam cu plăcere la Star Trek: The Next Generation, dar de atunci a trecut mult timp și nici un film și nici un nou serial din universul Star Trek nu a reușit să îmi mai captiveze atenția. Până la urmă, nici Star Wars nu o duce mai bine. Ultimele filme din serie nu s-au ridicat la nivelul celor originale și, dacă nu ar fi fost toate jocurile astea cu Star Wars în titlu, tare mi-e că am fi uitat și de Yoda, și de Forță, și de tot Universul Star Trek, oricât de bogat, frumos și plin de succes ar fi, este în mare pericol. Atâta timp cât Viacom (compania ce deține drepturile asupra numelui Star Trek și care este responsabilă de tot ce ține de acest univers) pare să-și fi pierdut interesul în privința lui Star Trek, ceea ce se vede din calitatea din ce în ce mai slabă a noilor generații de seriale, ce să îi mai ceri unui amărât de joc? Să te impresioneze și să te facă să-ți dorești să vezi toate episoadele din The Next Generation? Cam greu...

"Toate-s vechi și nouă toate"

Să recapitulăm un pic: Activision este distribuitorul jocului Star Trek: Elite Force II. Viacom este compania ce deține Paramount, responsabilă pentru toate filmele, seriile și de tot ce ține în general de Star Trek. Activision, ca orice firmă care se respectă, a cumpărat o licență de la Viacom, prin care aceștia

din urmă le permiteau să folosească numele de Star Trek (contra unei "sume") și se angajau să îi sprijine pentru a crea un univers Star Trek (pentru joc) cât mai apropiat de original. Toate bune și frumoase până în momentul în care jocul a fost lansat. Imediat după aceea, echipa de la Ritual Entertainment (producătorii jocului), responsabilă pentru Elite Force II, a fost concediată de către Activision, iar Viacom s-au trezit cu un proces de toată frumusețea în care erau acuzați de aceeași Activision cum că nu și-ar fi îndeplinit promisiunile exprimate în contract (mai exact, puțin le-a păsat de cât de Star Trek va fi Elite Force II-ul). Un joc cu o istorie tulburată? Puțin spus...

Dintotdeauna am considerat jocurile Star Trek undeva mult, mult sub posibilitățile lor. E de ajuns să arunci o privire peste orice film/serial Star Trek și să îl compari cu orice joc din același univers pentru a observa o diferență imensă. Pe de o parte, filmele/serialele au acea ceva care te face să recunoști universul Star Trek, pe când jocurile dispun de cele mai multe ori de un storyline și o atmosferă mult inferioare. Primul Elite Force nu a făcut excepție de la această regulă.

Și atunci? La ce să te aștepti de la Star Trek: Elite Force II? Același storyline cuminte? Aceleași personaje fade? Aceeași acțiune plictisitoare? Ei bine, surpriză! Elite Force II m-a surprins în primul rând prin poveste. Este complexă, acaparanță și te "tratează" cu suficiente răsturnări de situație încât să îți capteze atenția.

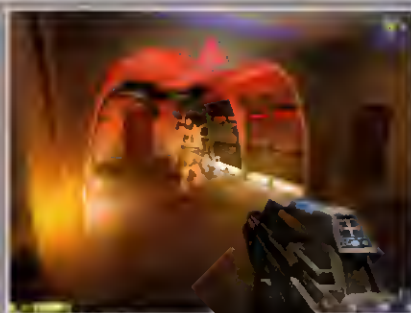
Dacă sunteți un fan Star Trek, atunci Elite Force II o să fie ocazia perfectă pentru a vă aduce aminte de diverse personaje ce s-au perindat pe la

bordul diverselor nave existente în toate seriile Star Trek. Producătorii au reușit să adune personaje atât din primul serial Star Trek, cât și din The Next Generation sau Voyager, și să le amestece într-o poveste bine încheiată, ce poartă cu adevărat semnătura Star Trek.

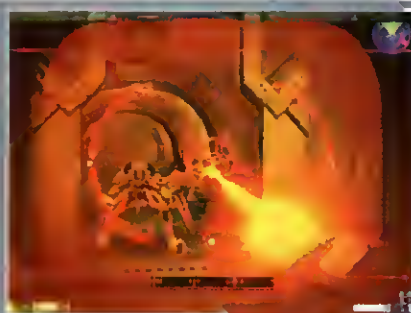
Și... când începe?

Totul ar fi fost mai mult decât îmbucurător dacă jocul s-ar fi păstrat constant. Problema este însă că jocul pornește prost. Cu borgi și câteva niveluri plictisitoare de zici că este vorba de primul joc din serie. Din fericire, pe parcursul jocului lucrurile se vor redresa și încetul cu încetul vei rămâne din ce în ce mai mult timp cu ochii în monitor și cu degetele pe maus.

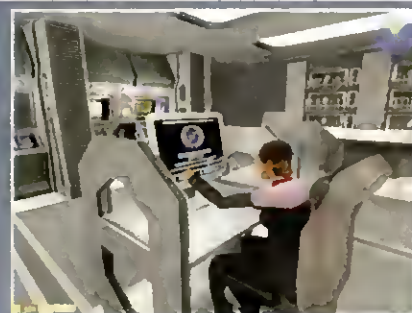
Din punct de vedere al gameplay-ului, jocul nu se diferențiază prea mult de predecesorul său. Nu este un FPS genial, nu va șoca pe nimeni și nici nu



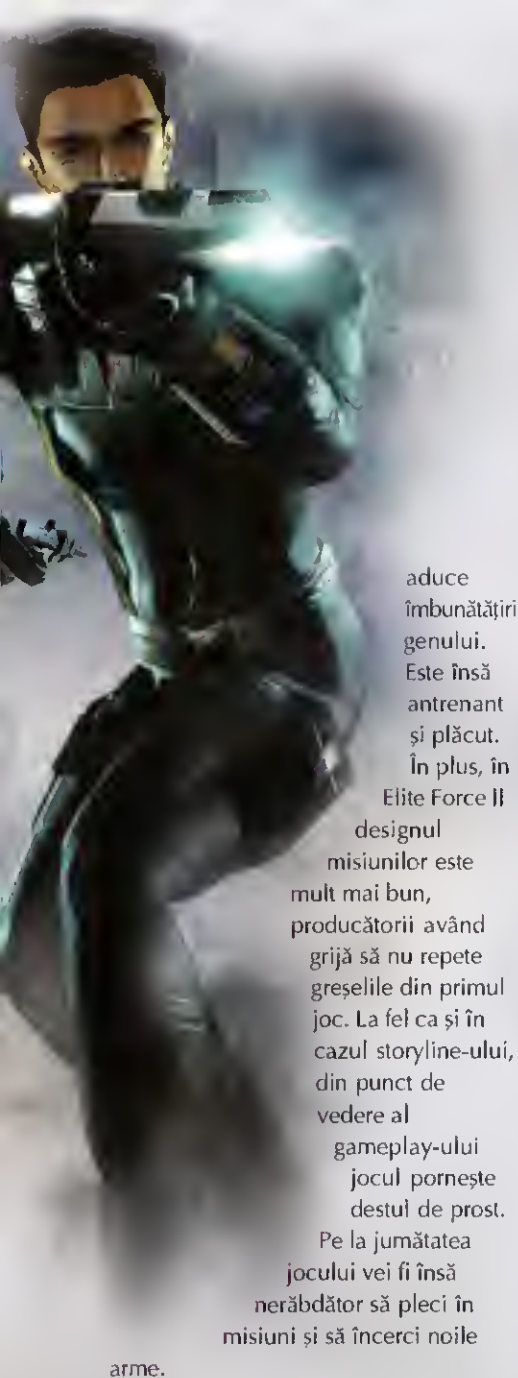
Zămbăi... elva foloru?



Nu mă mirați... Aș vrea să "joc" de la 5 metri



A naibii reinstalare de sistem! Iarăși am uitat să-mi salvez mail-urile!



aduce
îmbunătățiri
genului.
Este însă
antrenant
și plăcut.

În plus, în
Elite Force II
designul
misiunilor este
mult mai bun,
producătorii având
grijă să nu repete
greșelile din primul
joc. La fel ca și în
cazul storyline-ului,
din punct de
vedere al

gameplay-ului
jocul pornește
destul de prost.
Pe la jumătatea
jocului vei fi însă
nerăbdător să pleci în
misiuni și să încerci noile
arme.

După cum spuneam, designul misiunilor este mult îmbunătățit față de primul joc din serie. Nu am scăpat însă de plictisitoare momente de repaus dintre misiuni, care ar fi trebuit să adauge un plus de feeling jocului, dar nu reușesc decât să fie cel mult tolerabile. Până la urmă, nu este foarte plăcut să te plimbi 5 minute prin niște coridoare care arată toate la fel numai pentru a fi

nevoit mai apoi să încarci un nou coridor și încă unul și tot așa... Ar fi fost mult mai indicat să lase numai cut-scene-urile, care oricum sunt singurul lucru care contează în toate plimbările astea.

Din păcate, jocul este scurt. Mai mult decât atât, în momentul în care începe să-ți placă cu adevărat, te trezești că îl termini și ești felicitat de jumătate de galaxie. Păcat.

Singurele opțiuni pe care le ai din momentul în care ai terminat jocul sunt multiplayer-ul și nivelurile secrete (pe care le poți juca doar dacă strângi destule "năvuțe" de-a lungul jocului). Despre nivelurile secrete nu vă spun prea multe, doar că nu sunt nemaipomenite, nici multe și, pe scurt, nu prea merită efortul.

Multiplayer-ul este cam ceea ce vă așteptați de la un joc de genul ăsta. Modurile de joc sunt cele cunoscute, așa că dacă aveți prieteni prin jur și ceva cabluri pe care să le legați între calculatoare, atunci puteți să vă distrați ceva timp. Nu foarte mult, că vă așteaptă Counter-ul, UT-ul sau cine știe ce altă minunăție.

Așa se termină

Până la urmă, Elite Force II este un FPS care nu face de rușine universul Star Trek. Mă gândesc însă cum ar fi fost dacă cei de la Ritual/Activision ar fi beneficiat 100% de sprijinul celor de la Viacom.

Așa, Star Trek: Elite Force II este un FPS care nu iese în evidență decât ca cel mai bun din universul Star Trek de până acum. În rest, cu un engine grafic prăfuit, un gameplay și o poveste care reușesc să îți atragă atenția doar cât să te oftici că se termină jocul, cel mai nou FPS care promite să te ducă "where no one has gone before" te lasă undeva pe la mijlocul drumului, pregătit însă pentru numărul III.

■ Mitza



Alinașul e mic copile...



Ghiță la o mână de pușcă... Bombaaaaaneeeee



Relaxare în spațiu

Titlu	Star Trek:
	Elite Force II
Gen	FPS
Producător	Killnet Entertainment
Distribuitor	Activision
Ofertă	Case Distribution
	Tel.: 021-345.53.05
Procesor	Pentium III
Memorie	128 MB RAM
Accelerator 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.star-trek.com

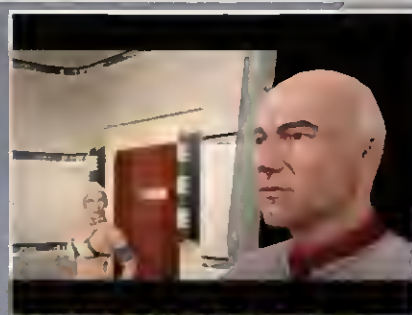


Grafică	7/10
Sunet	6/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	6/10
Storyline	6/10
Impresii	6/10

7.8



Jarac! Mă totai la viața serial



Trebuie să-mi iau și eu o chelie din

WARCRAFT

THE FROZEN THRONE™

Duelul muncii de creație

Numele meu este Uzi, iar al lui Mamiie. Acum, nu se știe exact cine a fost primul, Uzi sau Mamiie... Cât este că pe malurile Timișului din Eragwe cel rău s-au întâlnit când mergeau să cumpere țigări de Brâncu.

Uzi: Un k. lucrî, mestere dă ai hani de țigări de Eragmac?

Mamiie: La Fabrica Șule de Rășnov (FSR). Sunt șef de atelier al secției de cher 13.

U: Și ce previziuni aveți pentru următorul cincinal?

Mamiie: Dacă te referi la FSR, cred că o vom schimba numele, deoarece dimisioanele n-aveți decât odată unde lucrez.

U: Ți se pare că n-aveți

Mamiie: Într-un șter.

La butic

U: Și o să-l ziceți LEVEL?

Mamiie: Cred că o să-l spunem în Orcu' Fericit Cu Claymore Ascuțit. Că în din ziua de azi nu îți mai poți praful decât nu se vede n-oc.

U: Așa asta nume' din cauza la

Warcraft-ul ăla nenorocit, nu?

Mamiie: Ță primu sau iesu' n-ai? Că după cum ies acu' nici nu mai știu...

U: Că cum îi zice?

Mamiie: Că tu nu căușii titlu?

U: Răspundeți jocul se numește... în se completa manual, în cartea de colorat se găsește în toate puștele din jurul și se livrează fără CC!

Mamiie: În formă justă, spuse în garanție! Mamiie mândru... U se dă pe u

rână, se scrie în la flautul pică-nului, după care îl privești cu suspiciune.

U: Și dacă-i pun așa vreo două sute de întrebări, te țină să-mi dai răspunsuri?

Mamiie: După umile te pînă, tu ce zici? Mă jure!

U: Trebuie să... Dar înainte de toate, dă și tu o sută!... Mulțum!

Mamiie: Nu ești fîm sântărești. Nu, acum la-mă la întrebări!



Păsărea albăstră a fericirii... sau chiar mai multe



RAULIN de Băgă stăruie în h-razesti

Eroi noi

1. Blood Mage – Human Alliance



- Cost: 450G, 100W, 5F
- Tip Atac: de la distanță
- Abilități: Flame Strike, Banish, Siphon Mana, Phoenix

2. Shadow Hunter – Orcish Horde



- Cost: 425G, 100W, 5F
- Tip Atac: de la distanță
- Abilități: Healing Wave, Hex, Serpent Ward, Big Bad VooDoo

3. Warden – Night Elf Sentinels



- Cost: 425G, 100W, 5F
- Tip Atac: Normal
- Abilități: Hide, Fan of Knives, Blink, Shadow Strike, Vengeance

4. Crypt Lord – Undead Scourge



- Cost: 425G, 100W, 5F
- Tip Atac: Normal
- Abilități: Impale, Spiked Carapace, Carrion Beetles, Locust Swarm

➤ care îl pot aduce acestui dezechiliu este faptul că în multiplayer nu poți folosi unități ale rasei noi introduse. Nici nu există în multiplayer-ul acestui joc. Cu o singură excepție. Merdula suferă la sub 800G în care vei câștiga un terț, nu doar cu armă și flăcări rose, inclusiv înșel.

Suficiența acestor trei hărți înșelărești, desigur, care valoarea este relativă. Cunoașteți mulți oameni care nu au posibilitatea de a juca un multiplayer, dar care sunt fascinați de poveste, recte nu rămăsese cu amăgămintă de ficțiune în care ei trăiesc în jocul original, dar cunosc destul de bine acest joc. Eterni pentru a mai avea ceva de jucat în multiplayer. Pentru primii dintre ei, aceste noi unități și, în special noua rasă, sunt suficiente pentru a motiva existența acestui expansiuni. Dezamăgirea pe care o cunoaște povestea și complicitatea ei, care o bate cu mult pe cea din The Return of Charis, sunt un motiv suficient pentru a da niste bani pe acest expansiuni. În schimb, pentru cei care sunt maniați cu multiplayer-ul, acest expansiuni aduce prea puține elemente noi pentru a justifica cumpărarea sa. Dacă unități noi, un erou nou și un tip de eldric nouă per rasă nu mi se pare a fi destul pentru a se vinde de un nou tip de multiplayer, dar sistemul de eldric și de turneu instant pe Battle.net poate fi un argument suficient. Și înțeleg, căți oameni de la noi de jocuri cum știți și care să se dă pe Battle.net?

Mă întrebă dacă această nouă

rasă beneficiază de o formă de compenșare. Din păcate, nu este așa. Cu toate că beneficiază de toate elementele celorlalte rase în puzzlele de eldric și multime de unități, ea nu beneficiază de o compenșare proprie și nici nu poate fi aleasă în multiplayer, ceea ce, dintr-o similitudine, este puțin deosebit ca umplutură pentru poveste.

Uzi rămâne mască

De Mă... Ai! Așteaptă-mă! Mă! Iși masă. Nu-mi vine să cred că cineva în masă. Dacă ești masă de înșel în jocul tău cu subiectul de față, atunci cu zici dacă încerc să te înșel căm cu unități și hărți și în ce măsură afectează echilibrul jocului? Iar dacă răspunzi și la asta, te-ai jucat încă mai

uimi și cu niste detalii mai profunde lasate de modificările de gameplay pentru multiplayer?

Mami: Cu să răspund la prima întrebare, eu să îți spun... Uită-te la casetele audio din articolul de față. Dacă vei putea vedea câteva dintre noile unități prezente în acest expansiuni, chiar că sunt unii sau unități noi. Vei putea vedea ce face Spell Breaker-ul din Human Alliance, Eerie Warden-ul elfic și chiar Avatar-ul Vengeance care e tot eldric. Eu am o nelămurire legată de introducerea acestor noi tipuri de unități. După cum ai văzut, acestea sunt mult mai multe ca număr decât cele ale rasei comune. Căci este jocul cu un dead weight surpriza de a înșel că numărul unităților noi pentru că este mult mai mic. Sunt curios dacă acest lucru a fost făcut pentru a echilibra balanța gameplay-ului, de precum înainte



multă lume se vâltă că undele sunt mult prea tari. Tind să cred că aceste unități noi, care se bazează mai ales pe neutralizarea celui care castrează vrăji și pentru furtul unităților, sunt în-ate, sunt făcute doar pentru a echilibra jocul. După cum știți, undele alii se bazează foarte mult pe aceste lucruri. Aici, o concluzie, echilibrarea jocului s-a făcut pe amiliorarea abilităților speciilor de care se faceu războiul.

Unitățile noi sunt foarte fidele și are.

Prea puțin pentru single player, unde misiunile sunt făcute pentru a te termina, dar mai ales pentru multiplayer, unde,

deci cineva știe cum să se folosească de avantajele rasei sale, ori invincibil. Gameplay-ul a mai fost modificat și prin adăugarea unei noi clădiri, specifică fiecărei rase, care funcționează ca un magazin. În jocul original, spăreau în grădini de clădiri neutre de unde puteai cumpăra o grămadă de artefacte. Ei bine, acum fiecare își poate construi un asemenea bază de unde își poate cumpăra, în schimbul unor sume de aur, diferite obiecte ce îl vor ajuta în lupta contra adversarului. Este bine de știut că aceste obiecte vor funcționa la fel ca și upgrade-urile, adică fiecare dintre ele vor putea fi cumpărate doar o dată și o singură dată. Acestea vor avea un cuvânt foarte greu de spus de-a lungul totalului de pe tot meșteșugul. Îți mai spun că a crescut numărul maxim de unități cu încă zece, iar high upkeep-ul apare la un număr mai mare de unități.

U și Mam în altă

Popor Orici

De Stă să o mai întreb ceva, Ursul Mam, dar cu compania bonus cum funcționează?

Mam: Când vine vorba, compania bonus este doar o înțelegere din ce trebuie să ne așteptăm de la ea. Dacă pe termen lung acum este prima parte din revizuirea rasei în viață. Ei s-au reîntors pe pământul lui, abuziv de către noi, și nu pus în punct un nou răspuns, să revină în prim plan. Dar cu de la Blizzard ne permit că va mai apare două episoade în care ne vor prezenta ce se va face de aici. Trate acestor prin două patch-uri pe care le vom putea downloada de pe site-ul oficial al jocului. Mulțumiri? Măi iată!

De Mai vom avea peste două patch-uri: Popor, Jule, etc.

■ U și Mam

Titlu	Warcraft III: The Frozen Throne
Gen	Expansion Pack
Producător	Blizzard Ent.
Distribuitor	Blizzard Ent.
Ofertant	Fest Distribution
Preț	121-345.55/15
Procesor	PII 400MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 3MB
ON-LINE	www.blizzard.com/war3x



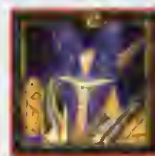
Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	8/10
Storyline	9/10
Impresie	9/10

8.5

Unități noi

1. Spell Breaker – Human Alliance.

- Cost: 215G, 30W, 3F
- Tip Atac: de la distanță
- Damage: 14-20
- HP/Mana: 600/250
- Abilități: Spell Steal, Control Magic, Spell Immunity, Feedback



2. Spirit Walker – Orcish Horde

- Cost: 195G, 35W, 3F
- Tip Atac: de la distanță
- Damage: 19,5
- HP/Mana: 620/600
- Abilități: Spirit Link, Disenchant, Ancestral Spirit, Ethereal Form



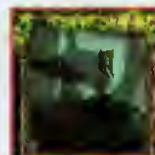
3. Faerie Dragon – Night Elf Sentinels

- Cost: 155G, 25W, 5F
- Tip Atac: de la distanță
- Damage: 13-18
- HP/Mana: 450/200
- Abilități: Phase Shift, Mana Flare, Spell Immunity



4. Avatar of Vengeance – Night Elf Sentinels

- Cost: N/A, summoned
- Tip Atac: de la distanță
- Damage: 30,5
- HP/Mana: 1200/400
- Abilități: Spirit of Vengeance, Spell Immunity, Resistant Skin



5. Obsidian Statue – Undead Scourge

- Cost: 200G, 35W, 5F
- Tip Atac: de la distanță
- Damage: 7,5
- HP/Mana: 700/600
- Abilități: Essence of Blight, Spirit Touch, Morph into Destroyer



Blitzwar american spre Eagle's Nest

Au fost odată ca niciodată Statele Unite ale Americii în război cu puterile Axei, în principal cu Germania. Mult război, milioane de victime, orașe transformate în câmpii mănoase, totul urmat de șai-zeci de ani de calm atomic și, în fine, câteva sute de jocuri pentru PC inspirate din acest masiv conflict de ... interese.

Printre atâția alții care și-au încercat bafta pe piața de jocuri cu producții WWII, The Bitmap Brothers părea compania cea mai paralelă cu subiectul, după ce ne-a fericit cu seria Z (tot cu război, dar de cu totul alt fel). Și totuși, după cum scriam și în preview, BB și Koch Media și-au pus verighete pentru a lansa World War II: Frontline Command. La câteva luni după preview, am ajuns și în situația de a fi puși față în față cu „promisiunile”. S-au respectat? Avem într-adevăr pe HDD-uri cel mai bun RTS 3D cu război din istorie sau e unul între celelalte? Potențial este. În vest circulă părerea că ar fi un

joc de talia grafică a lui Command & Conquer Generals, dar cu realism istoric la sânge... În fine, l-am luat, l-am instalat, l-am jucat. Misiune de misiune am făcut pași mărunți, dar siguri, spre inima Germaniei și am fost pus față în față cu un AI extrem de agresiv. Ceea ce descoperisem când am scris preview-ul mi-a trezit speranța că voi juca ceva memorabil, cu iz de Panzer General. Ceea ce, în parte, s-a și întâmplat.

Totul e nou pe frontul de vest

Oricine servește măcar uneori Discovery Channel știe că prin iunie '44 s-a întâmplat ceva în Normandia, ceva care a schimbat cursul istoriei (Noroc cu proptelele din Italia!). Povestea este, să o spun pe șleau, arhifumată. Nu cred să mai existe cineva care să nu știe măcar ceva despre debarcarea din Normandia – D-Day. Mai toate jocurile de WWII au cel puțin o misiune legată de

această operațiune. Totuși, Koch Media a hotărât că încă mai e potențial de muls din toată afacerea asta de măcelărie și The Bitmap Brothers au înfășurat tot jocul pe evoluția întregii campanii americane, declanșate în vestul Franței.

Pentru a mări doza de realism, WWII: Frontline Command te pregătește pentru acțiune prin câteva misiuni pre-Normandia, pentru a te familiariza cu stilul de luptă. Și dacă primele misiuni nu pun cine știe ce probleme jucătorilor înrăiți de RTS-uri, pe măsură ce avansezi în joc, mai ales pe Veteran, lucrurile se complică.

Vorbeam mai devreme de Panzer General. Ca și în jocurile din seria SSI, și în WWII: FC jucătorul este obligat să-și gândească cu foarte mare grijă avansarea în teritoriul inamic, mai ales că acum vorbim de un mediu complet 3D și de un AI care nu stă pe loc decât foarte rar. Nu de puține ori am pățit-o rău de tot când se trezea câte un Panzer 4 (cel mai puternic



World War II: Frontline Command

tanc din primele 10 misiuni) să iasă surprinzător dintre dărâmături și să se distreze cu tanculețele americane din propria-mi dotare. Asta este bine. Al-ui dovedește că se pricepe la surprize și reacționează prompt cu întăriri. Problema este că, din nefericire, computerul nu a auzit de retragere și, când deține un tanc, de exemplu, pune în practică veșnică idioțenie a insistenței când totul îi spune că, obligat de situație, dar și de tunurile a cinci-șase tancuri aliate puse pe nenorocit blindaje naziste, ar fi cazul să dea înapoi.

Misiunile sunt extrem de variate, dar „stas”: distruge podul, apără convoiul, închide cleștele. Mai scapă și câte o misiune în stil Commandos, de asasinat sau de infiltrare. Însă memorabil rămâne episodul D-Day. Ca și în alte jocuri de profil, realizarea debarcării lasă de dorit: vedem douăzeci de amărâți care sunt ciuruiți de tirul nemțesc până când găsești unghiurile moarte și te poți urca pe faleză.

Wehrmacht U.S.A.

După cum spuneam, WWII: Frontline Command „dă o fugă” până în Germania, pentru a te putea ocupa personal de mustața hitleristă, dar fără hardware nu ar exista jocuri, așa că producătorii ne-au servit armata americană pe pâine. Prin urmare, ne bucurăm la maxim de prezența cunoscutului Sherman și a mai puțin cunoscutului Tetrarch. Riflele infantry e pe post de carne de tun, mortar infantry sunt niște orbi cu arme periculoase în mâini, recon infantry vede cât pentru zece tancuri ascunse printre gardurile viei din Franța, iar commander-ul are un binoclu fără de care nu prea poți să avansezi în joc. Există și snipers, însă e destul de dificil să-i folosești, mai ales că interfața nu este dintre cele mai bine puse la punct. Nu lipsesc transportoarele blindate și jeepurile, ambele fiind capabile să remorcheze o piesă de artilerie, care poate fi folosită, odată detașată de vehicul, după ce i se alocă o unitate de infanterie.

De cealaltă parte a Rinului, germanii, deși aproape de sfârșitul sfârșitului,

„pack a serious punch”. Frustrante sunt grămezile de patrule și de buncăre, dar și fiarele de Panzer 4, care luptă onorabil cu câte trei tancuri americane fiecare.

Jucătorul înarmat cu o tonă de răbdare poate termina fiecare misiune fără să piardă nici un fir de păr, dar producătorii s-au gândit ca, din când în când, să rupă monotonia cu câte un mesaj vesel de genul „Panzer division approaching” și cu alte bucurii naziste.

Europa, Pace!

În concluzie, petardele americane pocnesc până îți omoară cu zgomotul pe nemți. WWII: Frontline Command este un RTS 3D cu o grafică frumoasă, dar prăfuită, care te poate ține ceva timp lipit de computer, fără să simți că alde Close Combat ar fi fost detronat. Doamne ferește! Jocul fraților JPG e, vorba lui Marius, mai aproape de Army Men decât de o simulare de război mondial. Adevărul este că detaliul istoric există cât să nu lipsească. Chiar și cu sunet poziționat 3D foarte atent, jocului îi lipsesc sarea și piperul. Câteva filme alb-negru și o muzică producție Uncle Sam nu reușesc să ofere un feeling de zile mari. Grafica în sine îți creează senzația unui univers de plastic. Măcar exploziile sunt frumoase.

■ Mike

Titlu	World War II: Frontline Command
Gen	RTS
Producător	The Bitmap Brothers
Distribuitor	Koch Media
Procesor	PII 500 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.frontlinecommand.com



Grafică	7/10
Sunet	8/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	7/10
Storyline	5/10
Impresie	7/10

6.8



Sinucidere cu buncăre



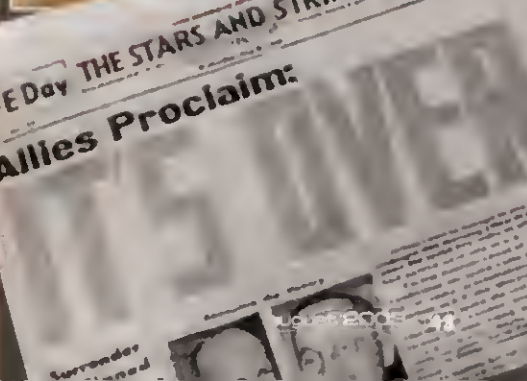
Ușurarea Franței prin fotbal



Desfășurare camuflată în gard viu



V-E Day THE STARS AND STRIPES D-336
Allies Proclaim:



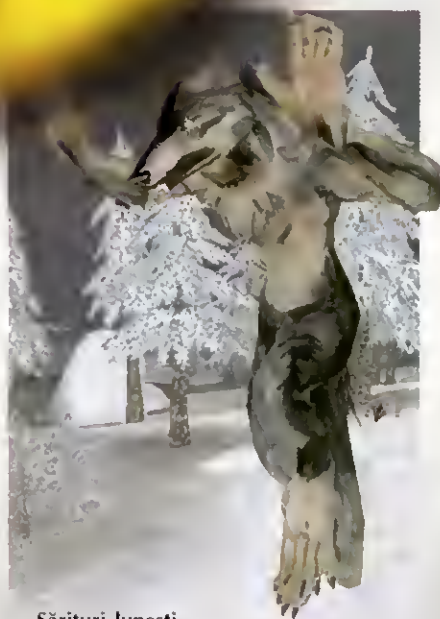
The Elder Scrolls III: Bloodmoon

Despre Daedra-Fiară

❏ Problema cu Morrowind s-a pus încă de la început în felul următor: nu-i facem multiplayer, însă le oferim fanilor un editor cu care pot face tot ce își doresc. Deși au existat foarte mulți sceptici, se pare că nu a fost o idee chiar atât de rea. Dovada o reprezintă cele peste 1500 de MOD-uri și plugin-uri care au fost făcute, lucru care m-a determinat și pe mine să fac un tutorial al TES Construction Set. Bethesda are o politică foarte interesantă în ceea ce privește Morrowind. La lansare, puține erau calculatoarele care puteau susține mulțumitor engine-ul jocului. Evident, ne-am așteptat la un patch care să rezolve problema. Ei ne-au dat cu tifla și au lansat în schimb Tribunal, care într-adevăr se mișcă mai bine, pentru că tot MOD-ul era alcătuit din dungeon-e. Acum, pentru că media de performanță a sistemelor a crescut, s-au gândit că e timpul să întindă din nou coarda. Și Bloodmoon a venit.

Fără poveste

TES III Bloodmoon continuă linia Morrowind cu o poveste mai apropiată de stilul specific prezent în Daggerfall, foarte interesantă și suficient de captivantă. Nu o să intru în amănunte, pentru că îi voi strica tot farmecul. Ideea este că, dacă veți întreba prin orașele mari din Vvanderfell despre ultimele zvonuri, vi se va spune ceva despre un anumit Fort Frostmoth care se află pe o insulă din nord, Solstheim. Mai exact, se înființează o nouă colonie minieră ce



Sărituri lupești

aparține Imperiului, special dedicată extragerii "ebony". Ca și în Tribunal, veți juca aproape tot timpul pe două planuri, însă de data aceasta fără o legătură prea mare. Evident, ca peste tot, și aici zeli își vor băga cu nesimțirea caracteristică nasul. Însă cum "discuțiile" cu zeli au devenit o practică la ordinea zilei (deja aveți doi pe conștiință, chiar trei cu Vivec), probabil că nici cei băștinași nu vă vor sta în cale.

Frumos, dar pretențios

Bethesda s-a lăudat că acest expansion va avea lucruri speciale de genul zăpadă și păduri. Spre deosebire de mulți alții, s-au ținut de cuvânt și ne-au umplut de ghețari, castele de gheață, păduri de conifere și alte elemente ale faunei vegetale tipic nordice. Problema este faptul că aceste păduri au redus framerate-ul cu peste 50%, lucru care este, cu siguranță, frustrant.

Problemele cele mai mari apar atunci când, de nevoie, reducem view-distance și ne trezim cu un convoi de animale care ne vor artefactele. Framerate-ul scade și mai mult, cu arma nu mai știm în cine dăm, HP-ul degenerează ca banii de pe cartela de telefon, iar moartea vine cu obișnuitul mesaj care întreabă dacă să încărcăm ultima salvare, pe fondul ninsorilor, furtunilor de zăpadă și al unei luni roșii. În rest, peisajele care au "scăpat" din mâinile producătorilor sunt absolut nebunești. Solstheim este un tărâm frumos și foarte bine echilibrat. Așadar, plăcerea de a te plimba a rămas aceeași, ușor sacadată pentru cei cu resurse mai limitate. La capitolul monștri noi, avem o întreagă pleiadă care include haite de lupi, urși polari și grizzly, porci mistreți, pitici călare pe porci, groani, femei fanatice, nordici supărați și, bineînțeles, mult așteptații vârcolaci, alias werewolves. Pe lângă aceștia, cu care veți lupta la fiecare sută de metri, merită amintiți și câțiva mai originali, pe care însă nu o să-i divulg. Majoritatea sunt leveled monsters, așa că nu va fi o problemă pentru personajele de nivel mic.

Stalhrim și vârcolaci

Mulți dintre voi probabil abia așteaptă să vadă ce arme și seturi de armuri au fost proaspăt introduse. Dintre unicate, într-adevăr puternic este Mace of Aevan Stone-Singer. Seturile de

armuri sunt drăguțe, în număr de patru sau cinci, dintre care cea mai reușită este Nordic Armor. Pentru colecționari, Stalhrim Armor este extrem de artistică, alături de armele din aceeași categorie. Din ce am observat, mai există câteva enchant-uri noi, câteva vrăji drăguțe, însă destul de insesizabile. Probabil că pe mulți o să-i dezamăgească, însă

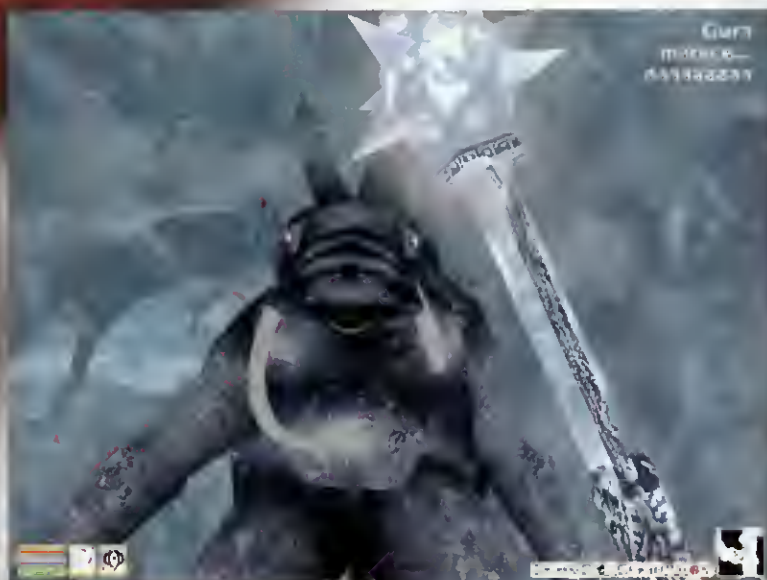


un asemenea deziderat. În Bloodmoon, au făcut primul compromis adevărat, în sensul că aveți efectiv posibilitatea de a alege dacă o să fiți sau nu vârcolac. Evident, din acel moment veți avea lucruri diferite de făcut, de fapt contrare, povestea având în ambele cazuri exact același curs. Surprinzător este numărul de filme noi pe care producătorii le-au adăugat, bine realizate, impresionante și care

AI și tehnicisme

În ceea ce privește gameplay-ul, în afara framerate-ului din ce în ce mai prost, nu s-a schimbat radical aproape nimic. Ca îmbunătățiri, am observat faptul că NPC-urile, atunci când au ordin să te urmărească, nu mai dispar aiurea în spatele vreunei uși. Vin cumițele după tine și nu comentează. Pe de altă parte, în viața de vârcolac, nu te mai atacă tot tembelul. Mulți fug aruncând în urmă vorbe de amenințare, ca niște bătauși care tocmai au luat-o peste ochi. Dacă ar fi umblat un pic și la dialoguri, ar fi fost excelent. Iar ca o veste bună, numărul blocărilor jocului și al ieșirilor în minunatele sisteme de operare a crescut. Așa că nu este de vină calculatorul.

■ Locke



părerea mea este că acest expansion este mult mai reușit decât Tribunal. Încă de pe vremuri (Arena, Daggerfall etc.), celor de la Bethesda li s-a cerut să bage măcar un dragon în tot jocul. Evident, nu au vrut. Opțiunea de a deveni vârcolac și vampir a apărut în Daggerfall, însă era foarte greu de atins

conțin, majoritatea, quest-urile pe care le primești ca vârcolac. Mie personal nu mi-a plăcut, deoarece jocul prin ochii distorsionați ai lupului devine un action pur. Apoi, a trăi o viață dublă nu este foarte ușor. Oricum, ce altceva să le transmit producătorilor decât:

– Bravo, mă!

Titlu	TES III: Bloodmoon
Gen	Expansion Pack
Producător	Bethesda Softworks
Distribuitor	Ubi Soft
Ofertant	Ubi Soft România Tel. 021-231.67.69
Procesor	PIII 500 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	Cât încap
ON-LINE	www.morrowind.com

Grafică	Sunet	Gameplay	Multiplayer	Storyline	Impresie
9/10	9/10	8/10	N/A	10/10	9/10



Colin McRae Rally 3

❏ După îndelungi rugăminți, închinăciuni, jertfe (dacă l-ați vedea pe Koniec, v-ați da seama ce înseamnă o jertfă umană bine preparată), a ajuns și la noi în redacție Colin McRae Rally 3. Nu trebuie să vă mai spun că am pus imediat mâna pe el și l-am instalat pe calculatorul meu. Bănuiesc, de asemenea, că nu trebuie să vă mai spun și de ce am făcut acest lucru. Seria Colin a impus, de la începuturile sale, unele dintre cele mai realiste simulatoare de raliu din întregul șir de apariții de acest gen. Jocurile cu Colin au reușit întotdeauna să aibă parcă ceva în plus față de celelalte simulatoare, ceva care să le confere un plus la calitate. În ultima vreme a apărut însă un concurent serios care atentează la supremația seriei. Este vorba despre RalliSport Challenge, un joc realizat cu tehnologia de astăzi, ce avea câteva atuuri față de precedentele titluri ale seriei McRae.

Cu ceva timp în urmă, am scris un preview la Colin McRae Rally 3. Datele pe care le-au oferit producătorii înainte de lansarea jocului și informațiile ce veneau de pe net, legate de varianta pentru console, care a văzut lumina soarelui cu mult înaintea celei pentru PC, nu puteau decât să-mi crească pulsul cu destule bătăi pe minut încât, la un eventual consult, să apar cu probleme cardiace. Cine știe, poate așa scap și eu de armată.

Realism

Acesta ar fi cuvântul care ar caracteriza Colin McRae Rally 3. Realism în comportamentul mașinii, realism al traseelor, realism al

De ce nu trebuie blamat Titi Aur?



competiției, cu tot ce implică ea etc. Dar să nu ne grăbim și să le luăm pe fiecare pe rând.

Mașinile prezente în joc sunt, așa cum am fost obișnuiți, cu licență completă. Avem astfel posibilitatea de a ne urca la volanul unor bijuterii precum Ford Focus RS WRC, Mitsubishi Lancer EVO 7, Subaru Impreza WRX 44S, Citroën Xsara Kit Car, Ford Puma Rally,

Citroën Saxo Kit Car, Fiat Punto Super 1600, MC ZR și Ford RS200. La acestea se vor mai adăuga și alte mașini obținute ca bonusuri în urma câștigării anumitor raliuri. Acestea sunt realizate la un nivel al detaliului dus până aproape de limitele zilelor noastre. Numărul de poligoane folosite a reușit se creeze pe monitorul nostru o mașină atât de veridică, încât pare fotografiată



Dă-i a III-a că frigi motorul!



Derapaj controlat ca de un pilot din WRC.

din realitate. Se simțea nevoia unei astfel de schimbări, mai ales în urma produselor concurente care au ridicat standardul de la ceea ce ne-a oferit Colin McRae 2. Pe lângă realizarea spectaculoasă a mașinilor, creatorii au lucrat enorm și la sistemul de damage. Mașina rămâne fără geamuri, caroseria se strâmbă în urma unei ciocniri și ia forma obiectului pe care l-a lovit, vopseaua dispare în zonele de contact, scânteile ies în momentul ciocnirii și în zonele de frecare cu suprafețe dure, capota zboară deasupra mașinii și rămâne undeva în praf, eleroanele rămân atârșate într-o singură parte până când o adiere de vânt le scapă de suferință etc. Dacă la începutul cursei mașina lucește de sănătate și curățenie, la sfârșitul ei veți avea ocazia, de cele mai multe ori, să vedeți un junghi care stă să cadă, plin de noroi, praf sau alte „impurități” pe care le-a întâlnit pe drum. Concluzionând, din punct de vedere al graficii, mașina are tot ceea ce tehnica actuală poate oferi pentru sistemele noastre de acasă.

Sebah McBae

Ca un tânăr aspirant la statutul de pilot în oricare raliu, dar mai ales în WRC, am intrat și eu, timid, în modul Championship. Fidel celui care a contribuit destul de mult la realizarea seriei și la promovarea ei, Colin McRae, m-am instalat bineînțeles la bordul Ford-ului și am pornit în ceea ce avea să devină cea mai completă experiență

de pilot în WRC de până acum. Raliurile sunt cele care au loc și în circuitul real, incluzând Spania, U.K., Australia, S.U.A., Finlanda, Suedia, Grecia și Japonia. Acestea respectă întocmai tipurile de carosabil, condițiile de drum și meteorologice pe care le întâlnesc și piloții în realitate. Raliul american se



desfășoară într-un ținut deșertic, cel japonez pe drumuri înguste și pe ploaie, dar cu asfalt pe jos, cel suedez pe zăpadă și pe gheață, cel din Grecia pe un pietris perfid rău de tot.

Fiecare raliu se desfășoară pe parcursul mai multor zile. În prima zi, sunt 3 probe speciale, ce încep dimineața și se termină târziu în noapte. Urmează prima perioadă în care se pot efectua reparații la mașini. Cum aceasta coincide cu noaptea respectivă, reparațiile nu vor fi complete, iar dacă stricăciunile mașinii au fost serioase, ele vor exista și la startul de a doua zi. A doua zi constă în alte 3 probe speciale, pe trasee diferite, urmate de altă perioadă de service. Raliul se încheie cu

Cu IL-2 pe
macedon[illegible]

■ **MANAGEMENT**





o probă superspecială, în care ne vom confrunta cu un oponent în timp real, dar în care tot timpul contează.

Jocul are trei niveluri de dificultate: normal, hard și very hard. Spre surprinderea mea, pe modul normal am reușit să ies campion mondial. Apoi însă, jocul a devenit o adevărată pacoste. Pe hard, oponentii scot niște timpi, de te iei cu mâinile de cap, nu alta. Parcă ar zbura și nu ar merge pe drumul pe care merg și eu. Nici nu vreau să mă gândesc de ce sunt în stare pe very hard. Pe de altă parte, pe hard parcă damage-ul este mult mai puternic. Au fost destule curse aici pe care a trebuit să le abandonez, deoarece mașina mea nu mai avea cel puțin o roată. Atunci am început să înțeleg și eu de ce Titi Aur se prezintă așa în WRC. În

clipa în care știi timpii pe care-i scot ceilalți, tragi și tu cât poți de mult pentru a te apropia cât de cât de ei. Din păcate, în asemenea momente orice greșală înseamnă secunde sau milisecunde în plus, orice greșală atrage ciocniri cu elementele de pe traseu și, inevitabil, duce la distrugerea mașinii. Aici deja totul se plătește.

Comportamente

Mașina din Colin McRae Rally 3 se comportă excelent. Poți face cu ea tot ce-ți trece prin cap. Virajele luate în derapaj sunt sarea și piperul oricărui spectacol de acest gen, chiar dacă atrag pierderea unor fracțiuni de secundă. Ei, nu am văzut un alt joc în care mașina să reacționeze atât de bine cum se întâmplă în acesta. Diferența dintre tipurile de carosabil se simte imediat, iar atingerea unei porțiuni de iarbă, de nisip, noroi sau a unei bălți atrage după sine pierderea controlului sau cel puțin devierea de la traiectoria pe care am dori să o impunem mașinii. De asemenea, așezarea în curbă și balansul dinaintea acesteia pentru a copia virajul pe linia ideală sunt extrem de realiste. Se vede că la realizarea jocului a contribuit unul dintre cei mai experimentați piloți pe care îi are WRC-ul.

Senzația pe care ți-o oferă condusul din mașină este superbă. Camera tremură parcă la fiecare pietricică mai rășărită, la fiecare denivelare, drumul se îngustează cu viteză în fața ta, iar reacțiile trebuie să fie de maestru pentru a face față. Mult mai accesibilă este camera din afară, din spatele mașinii, datorită traseelor înguste și sinuoase. Deși copilotul este prezent lângă noi și ne informează permanent despre ceea ce urmează în fața noastră, iar pe ecran apare simbolul grafic al curbei care stă să vină, este însă mult prea greu să

străbați raliul dintr-o astfel de perspectivă.

Sunetul este excelent. Într-un simulator de raliu vrei să auzi distinct, clar, perfect sunetul motorului, zgomotele făcute de geamurile sparte, de obiectele de metal în momentul ciocnirilor, de suspensii atunci când sunt slăbite și treci peste un teren denivelat. Toate acestea și altele, precum zgomotul de fond, sunt foarte bine implementate. Nu mai vorbesc de vocea copilotului, calmă, care răsună perfect din cască.

De asemenea, sistemul de damage este bine implementat. Producătorii au făcut însă unele concesii gameplay-ului, acesta neîiind atât de real pe cât este posibil. Au fost izbituri din care, cu siguranță, la viteza pe care o aveam și la dimensiunile obstacolului, ar fi trebuit să iasă un acordeon. Nu s-a întâmplat așa și am putut să-mi continui drumul, chiar dacă mai încolo am rămas fără o roată. Un alt necaz mare, dar mare de tot și care mi-a scos douăj' de mii de fire albe, sunt semnele de circulație și pomșorii care mai cresc pe marginea drumului. Băi, frate, te oprești înăștia de parcă ai fi dat peste un munte. Vii cu viteză, cu o mașină care are câteva sute de kilograme și rămâi stană în dreptul unui semn pe care-l îndoi cu mâinile goale. Nu este posibil așa ceva!





De ce, Doamne?! De ce?

De ce ai lăsat, Doamne, să se nască pe Pământ consolele? De ce au apărut blestemățiile astea pe suprafața Pământului? De ce nu se deschid Cerul și Pământul să le înghită pe toate, să le ducă undeva, vrea, numai să nu mai existe nici una pe lumea asta? Să vedeți ce ne-au făcut nenorocitele astea de console! Au venit ele pe lume și cică ar aduce mai mulți bani cui trebuie decât calculatoarele. Prin urmare, cine trebuie să se orienteze spre ele și au făcut jocuri pentru acestea, iar numai după aceea s-au aplecat și asupra PC-urilor. Asta nu ar fi

o mare problemă dacă nenorocitele de console ar accepta și LAN. Nu, ele nu înghit așa ceva. Consolele au niște mufe în care bagi patru controale și te joci cu toți prietenii până îți faci bășici la degete. Ba, mai mult, consolele folosesc televizoare. Poți să le pui la un televizor cât peretele camerei și ele împart ecranul în patru. O pătrime din ecran ar fi mai mare decât 4 monitoare ca al meu. Nu ar fi o problemă dacă am avea și noi așa ceva. Dar nu, noi în România muncim 2 ani să ne cumpărăm și noi un perete de casă făcut din chirpici, darămite să ne luăm ditamai televizorul.

Vă întrebați de ce m-am pornit în halul ăsta și m-am supărat tocmai acum, la sfârșit? Ce s-a întâmplat cu mine? Când o să vă spun care-i problema, veți face și voi la fel. Ei bine, Colin McRae 3 nu are multiplayer. Da, m-ați auzit bine. Colin McRae 3 nu poate fi jucat de mai mulți jucători decât de pe același calculator și eu nu numesc asta multiplayer. Mama lor de console... În iad cu ele! Acum ce fac: îmi notez timpii pe care i-am scos la un raliu și mă duc la calculatorul celuilalt să văd care a fost mai bun? Nu se poate, dom'le, așa ceva în mileniul 3.

Păcat de posibilitățile acestui joc. În speranța că cei de la Codemasters vor lansa vreun patch care să rezolve această problemă, m-am hotărât să scot nota de la multiplayer din finalul articolului. Un 1 mare și frumos ar fi scăzut prea mult din nota finală a jocului care merită mult mai mult.

Finish line

Acum, cătrănit din cauza celor de mai sus, mă întorc voinic la jocul meu. Trebuie să ajung campion mondial și pe hard. Pe very hard nu vreau să fiu decât pe podium. Mai mult nu-mi doresc. După ce fac toate astea, o să-mi scriu un CV frumos, o să-mi iau review-ul la Colin McRae 3 în care spun că este simulatorul simulatorsorilor, o să-mi prind timp pe care i-am scos în fiecare cursă și, cu toate acestea în mână, mă voi duce la toți constructorii mari care au mașini în WRC și le voi cere să mă angajeze. Dacă nu, măcar să mă lase să mă învăț un pic cu o mașină de-a lor. Atâta vreau.

■ Sebah

Titlu	Colin McRae Rally 3
Gen	Simulator raliu
Producător	Codemasters
Distribuitor	Codemasters
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 700 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.codemasters.com/ colinmcrac3



Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	N/A
Storyline	N/A
Impresie	9/10



Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness

Lara nu mai este sexy!

Stai un pic! Nu scribi! Nu dai cu nimic în mână! Instală-ți v3 și vei juca și mai stăm de vorbă. Vă va redăm! „Încercă-ți și mai vorbim!” O să ajungi la fel cu mine: sunt stăut de Lara până peste cap. Nu mai vreau să o văd! Măm sâurea de ea, de stăut și de tot ce ea reprezintă. Nici filmul nu mi-a venit să-l văd! Doar pe Angelica Jolie. Ea să vină la mine și să-ți aburi de Lara Croft în cap. Cum am ajuns aici? Simplu – am jucat Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness.

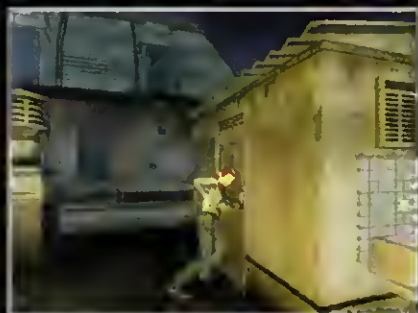
Problema

Lara se află într-o situație dificilă. Ea este acuzată de uciderea unui dintre mentorii săi, Werner Von Croy. Prin urmare, principala misiune poligenică a Primului este pe urmele ei. Mai mult, o serie de crime ciudate o conduc în conflict cu un Alchimist din trecut. În același timp, o grupare misterioasă se luptă pentru a pune mâna pe cinci picturi. Ocuri, plase de rezistență din secolul al XIV-lea. Prin intermediul lor, respectiv urmăresc să elibereze o imensă putere magică asupra lumii. Conștientă fiind de faptul că există o legătură între moartea mentorului său, crimele ciudate și picturile respective, Lara începe una din nouile sale aventuri îngrăunurate de faptul că pe lângă se află permanent pe urmele ei. Aventurile o vor purta prin diferite

locuri, prin viris și prin război, printr-o multitudine de situații ce vor fi soluționate, dar că în amănunt nu sînt de frică față de bătăi. La capătul lor vom avea, bineînțeles, să o scădem pe Lara de o zălog de crimă (cum poți să te disculpi de o crimă făcînd alte sute de mii de producții) și să o știi să explorezi în picturile Primului.

Noua Lara

Există câteva noutăți introduse în serie de acest joc. Unul din elementele cu care producătorii s-au lăsat în lansa acestui ultim titlu al seriei este interactivitatea personajului. În discuțiile cu NPC-urile jocului, acum posibilitatea să fie în anumite direcții în care să se dezvolte dialogul. Prin pînă, interactivitatea



Total se rezolvă cu o rășină



Și la pînă una



Kurtis la datorie



o fică să se întorcă în la o viașnicie.

Să nu credeți că schimbarea mea în atitudine e fapt de Lara, pe care o cunosc din prima parte a acestui articol, se datorează vreunui pică din pe care, la avut sau vreunei oportunități silicioase, ne-reusite. Nu, Lara e rădă miș bine, ca întin-ta. Din punct de vedere grafic, jocul este la nivelul mileniului 3. De până în zilele noastre, dar numai să o vedeți cum urea scriile și vî vine să o luptă la fugă. E drept că sîmii îi sîr mai frumos ca nici o fiță, însă dezamăgirea pe care o veți resimți și singur este că Lara nu va arăta nici o dată ca realitatea din film, și anume ca bunătatea de Angelica.

De lângă acest mic amănunt, jocul este plin de bucurii. Există texturi care nu sîr avea locul aici, cum ar fi cele ale unor fundaluri. Muzica în schimb este deșăută, chiar antipatică.

Gata

În concluzie, dacă ocl nou o fi nou, dar nu prea se simte nou și, în cele din urmă, nu induce ceva nou. Este aceeași experiență, o gamă de urechi, atîncea, câteva lupte, multă plimbare prin diferite tuneluri, străzi, camere. Luptele vor fi provocatoare la început, dar apoi, după ce învățăm cum stă lucrurile, nu vom mai avea nici o problemă cu inimi-cii noștri. Puzzle-uri interesante din punct de vedere grafic și 3D, deosebit nu au un nivel de dificultate prea ridicat. Un joc pe care fanii pot să-l joace. Este o experiență. Fanii Lara în schimb ar putea, mult mai bine, să se uite la film.

■ Sebastian

respectiv este doar de ochii lumii, deoarece sunt doar două sau trei situații în care se pot petrece lucrurile pe care le facem duc și la schimbarea dezvoltării viitoare a jocului. În cea mai mare parte, ordinea de dezvoltare noastră, dintr-un la timp necesar este pre-determinată.

Altă notă e însă în privința lucrării unui nou personaj cu care vom putea juca pe anumite porțiuni. Acesta este Kurtis Trent. Puterile lui sunt diferite de cele ale Lara și, pentru timpul în care vom juca cu el, va exista o variație a gameplay-ului. E un lucru, aș spune. Probabil respectivul macho nu e introdus pentru a cucui și personajele de sex feminin care, dorise să încerce Tomb Raider.

La acțiunile pe care ocl nouă noastră le poate executa s-au mai adăugat câteva. Stealth-ul ar fi unul dintre noștri, util în anumite momente pentru economisirea glanțelor (la fel de greu de găsit în valurile luptelor cu fi mai puternici). Există momente însă în care stealth-ul nu te ajută, deoarece gîrziile te depistază oricum.

A mai fost adăugat un element care contribuie la dezvoltarea jocului. Astfel, de câte ori tragem de o fiță, sîmii

uși și folosim ranga, forța femeii mai crește un pic. Să zicem că ar fi un element care ar duce la o diversificare a gameplay-ului, în o provocare mai mare a jucătorului, dar nu este deloc așa. În definitiv în ceea ce vom face cu forța noastră mîrșă va fi să tragem de cutii mai grele, să rămînem agățați de pereți mai mult timp pentru a trece mai departe. În luptă nu se observă că am născut dus-mării mai departe sau le-am rupt bragiunile dintr-o strîngătoare de mîrșă.

Controlul

Unul dintre lucrurile cu care poți să-ți dai seama în clip la realizarea unui joc este controlul. Acesta este unul dintre elementele principale ale gameplay-ului, iar în clip ocl "sucks", pare că nici nu vei să mi vezi jocul respectiv. Există un delay al tastelor, al mouse-ului, al reacțiilor personajelor pe care m-am roșit să-l sîr cu nimic. Nici sensibilitatea mîrșă, nici introducerea opțiunilor grafice, nimic nu a reușit să mi facă lumii să se miște mai bine. Este clar că jocul a fost creat în special pentru console, dar mîrșă teamă că nici acolo nu se întâmplă lucruri prea minunate. Ocl să



Ți-am zis mă să nu mai fumezi??



Uuuuuuu, ho!!

Titlu	Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness
Gen	Action/Adventure
Producător	Core Design
Distribuitor	Eidos Interactive
Difuzant	Best Distribution
	Tel.: 021-345.551/5
Procesor	PIII 500 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MF
ON-LINE	www.tombraider.com



Grafică	7/10
Sunet	8/10
Gameplay	4/10
Multiplayer	N/A
Storyline	7/10
Impresie	4/10



Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

Trebuie să recunosc... Tipii ăștia de la Bioware se pricepe să-și aleagă titlurile pentru jocurile lor. Uite, au "nici-odată", "iarnă", "noapte" și "umbre", toate într-un singur nume. Apăi dacă așa ceva nu-ți atrage atenția, atunci ce? Eventual faptul că este vorba despre primul expansion oficial pentru RPG-ul de succes al celor de la Bioware și anume Neverwinter Nights.

Luna aceasta a fost una mai mult decât plină pentru fericiții amatori de RPG-uri: Gothic 2, TES: Bloodmoon și NWN: Shadows of Undrentide, toate lansate cam în aceeași perioadă. Și cum despre Gothic 2 și Bloodmoon știm deja că sunt niște jocuri pe care nu trebuie să le ratezi, să vedem dacă și Shadows of Undrentide intră în aceeași categorie.

Student sunt azi, student și mâine

... și nu mă refer la chefuri în Regie (sau pe unde se mai perindă studenții în țara asta), examene luate la noroc, examene picate degeaba și profesori care se miră că nu te-au văzut în viața lor. Nu, vorbesc despre eroul nostru din Shadows of Undrentide (titlu pe care o să-l prescurtăm de acum înainte și o

Visul unei
nopti de
iarnă
(varianta cu
umbre)

să îi spunem simplu Shadows), pe care producătorii au binevoit să-l facă student eminent. Măcar el...

Povestea din Shadows începe într-un mic oraș

de frontieră, numit Hilltop, unde eroul nostru este un bine cunoscut student la școala și mai bine cunoscutului magician Drogan. Școala este atacată



Noile tileset-uri din jos: deșert



... iarnă (Rural Winter)



... și ruine

Într-o noapte de nisaiva creaturi puse pe rele, iar studenții noștri îl vor găsi pe Drogan undeva la hotarul dintre viață și moarte, iar în plan fizic undeva foarte aproape de podea. Și cum un asemenea eveniment nu era destul de puternic din punct de vedere emoțional ca să te convingă să îți iei barda și să fugi după mișei de atacatori, suntem anunțați că nemernicii au furat patru artefacte extrem de importante și de puternice pe care Drogan le ținea ascunse prin pivnițe și alte locuri întunecate. Așadar, chit că țineai sau nu la maestrul Drogan, spiritul tău de aventurier și hanii pe care i-ai dat pe joc te obligă să iei barda și să fugi după mișei de atacatori. Exact cum vă spuneam ceva mai devreme...

Dacă vă întrebați cum se leagă povestea din Shadows cu cea din Neverwinter Nights, nu vă mai bateți capul. Nu se leagă în nici un fel. Storyline-ul din Shadows se derulează (aproximativ) în același timp cu cel din NWN și oricât de mult v-ați uda la ideea că o să vă întâlniți personajul din NWN și alte treburile din acestea care să vă aducă aminte de jocul precedent, opriți-vă din timp pentru că nu este cazul. Cele două storyline-uri nu se intersectează nici-cum, iar drumurile tale nu te vor aduce în orașul Neverwinter pentru simplul motiv că în momentul în care te aventurezi tu prin zonă, epidemia ucigașă din primul joc tocmai își făcea de cap prin oraș. În plus, baricadele ridicate de locuitorii Neverwinter-ului pentru a se asigura că mor liniștiți și nu vor avea invitați la înmormântare (scumpă coliva asta) sunt cam greu de trecut. Așa că...

Chiar dacă nu vă dați în vânt după povești cu elfi, zâne și demoni care au întotdeauna vise de mărire ce deranjează restul populației și chiar în cazul în care povestea din primul Neverwinter Nights nu vi s-a părut nemaipomenită, ei bine, s-ar putea ca storyline-ul din Shadows să vă placă mai mult decât vă așteptați. Chiar dacă este vorba despre un expan-

sion, povestea este foarte bine lucrată și tocmai pentru că este vorba despre un expansion (ceea ce înseamnă că este mai scurt decât originalul), densitatea de acțiune, răsturnări de situație și personaje interesante fac din Shadows un joc care te "prinde", fără să fie extrem de original, dar nici clișeu.

Noutăți... noi

În mare, Shadows nu diferă prea mult de original. Același set de reguli AD&D implementate "la sânge", aceeași grafică și așa mai departe. Și totuși... este vorba despre un expansion care se laudă cu 20-30 de ore de joc și nici un storyline, oricât de frumos ar fi el, nu te poate ține atâta timp în fața calculatorului. Așadar...

Noutățile din Shadows ies în evidență în primul rând prin cantitate: 3, 5, 16, 30, 50... Să vedem despre ce e vorba...

În primul rând, vom avea posibilitatea să ne plimbăm prin 3 tipuri de decoruri noi nouțe: zăpadă, deșert și ruine. Poate nu pare ceva extraordinar, dar veți fi plăcut surprinși când vă veți plimba pentru prima oară prin deșert sau printre niște ruine uitate de lume.

Mai departe, avem la dispoziție 5 noi clase de "prestigiu" (Prestige Classes) despre care o să puteți citi mai multe undeva prin articolul de față. De remarcat este faptul că noile clase nu sunt disponibile numai în Shadows, ci pot fi folosite și în jocul original.

Cât despre restul de noutăți, spațiul nu îmi permite să vi le descriu pe îndelele, dar vă spun doar atât: expansion-ul vine cu 16 noi tipuri de inamici, de la Pseudodragon la Cockatrice (pe asta trebuie să-l vedeți!), 50 de noi tipuri de magii care arată mai bine și mai impresionant ca oricând și 30 de alte feature-uri pe care o să le descoperiți cu plăcere de-a lungul jocului.

Că tot veni vorba de inamici și aliați, producătorii au promis că vor introduce un AI îmbunătățit în Shadows și, în mare parte, s-au ținut de cuvânt. Inamicii se comportă mult mai bine în luptă (ceea ce nu e neapărat bine pentru tine) și se vor folosi mai des de abilitățile lor și de magii, la fel și aliații tăi. La începutul jocului vei avea de ales dintre trei personaje care să te însoțească în aventurile tale, iar noile rutine de AI se vor vedea clar în acțiunile lor. Eu unul am fost plăcut surprins de fiecare dată când hench-



Un bar devastat așteptând mascații



Uaaa, ce ceapă ieftină au ăștia!



Spre Poiană? Încotro?

man-ul meu casta la începutul luptei magii defensive și mă însănătoșea de fiecare dată când aveam nevoie, fără să îi fi cerut să facă asta. Rămân însă câteva probleme și în cazul AI-ului, mai ales când vine vorba ca aliatul tău să îți asculte ordinele (și să nu se arunce ca bezmeticul în luptă).

Ca o altă noutate, toolset-ul Aurora a fost și el updatat cu noile tileset-uri și alte câteva noutăți ce vor fi, probabil, mai mult decât binevenite pentru creatorii de mod-uri pentru Neverwinter Nights.

În rest, engine-ul grafic nu a suferit modificări (în afară de noile efecte ale celor 50 de noi vrăji și cele 3 tileset-uri noi), iar sunetul (și în special muzica, compusă de Kemal Amarasingham, responsabil și pentru muzica din Thief și System Shock 2) a rămas la fel de plăcut urechilor ca și până acum.

Înapoi în noapte?

Surprinzător, dar Shadows of Undrentide mi-a plăcut ceva mai mult decât Neverwinter Nights-ul original, și asta în principal datorită poveștii mult mai dense și mai acaparante. În plus, multitudinea de noutăți aduse de Shadows, chiar dacă nu vitale, vin să adauge și mai multă diversitate unui joc și așa imens. Așadar, într-o lună în care Gothic 2-ul și Bloodmon-ul pot acapara cu ușurință interesul RPG-iștilor, Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide reușește să urce în top alături de celelalte două jocuri și să ofere o alternativă mai mult decât plăcută.

■ Mitza

Titlu	Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide
Gen	RPG
Producător	Bioware
Distribuitor	Atari
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PII 450 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 8 MB
ON-LINE	wnn.bioware.com/shadows

Grafică	8/10
Sunet	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	9/10
Storyline	9/10
Impresie	8/10

8.5

Prestige Classes

Iată o listă cu cele 5 noi clase introduse în
Neverwinter Nights: Shadows of the Undrentide.

Arcane Archer

Luptători elfi (sau half-elfi) care pot lăsa cu succes și muniă pentru să ajute în luptă. Clasele Fighter, Ranger, Paladin și Barbarian pot opta să devină Arcane Archer pentru a-și spori capacitățile magice. De asemenea, clericii Wizards și Sorcerer pot opta pentru această nouă clasă pentru a-și crește șansele de a ieși învingători dintr-o luptă "convențională".

Cerințe:

Race: Elf sau half-elf.
Base Attack Bonus: +6
Feats: Weapons Focus, Longbow sau Weapon Focus Shortbow, Point Blank Shot, Spell Casting, 1st-level arcane spells.



Assassin

Asasinii sunt "luptători" pentru care caracteristicile vitale, rapide și letale. Talantul lor în arte deghizării îi face perfecți pe post de spioni sau informatori. Se recomandă să îi folosești de cui care preferă invitiile din umbră, dar precis de letale.

Cerințe:

Alignment: Evil (orice)
Skills: Hide 3 ranks, Move Silently 3 ranks



Blackguard

Sunt definiți "răului" și, în unele zone, sunt cunoscuți sub numele de anti-paladini din cauza naturii lor demonice ruse la extrem. Sunt temuți și urăți de ei, în afară de demoni și alte creaturi ale răului.

Cerințe:

Alignment: Evil (orice)
Base Attack: +6
Skills: Hide 5 ranks
Feats: Cloak



Shadowdancer

Sunt mistici și, temuți și de cei de încredere. În același timp însă pot fi aliați năpăstuiți de încredere, aliați ai forțelor Răului, cât și asasinii în slujba Răului.

Cerințe:

Move Silently: 6 Ranks
Hide: 10 Ranks
Turn Undead: 5 Ranks
Feats: Force, Mobility

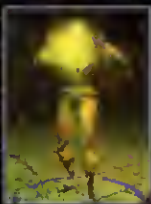


Harper Scout

Membri ai unei societăți secrete, dedicate luptei împotriva Răului, păstrează cum gândește acumulate de generații încrederea și păstrarea balanței dintre civilizație și natură.

Cerințe:

Feats: Alertness, Iron Will
Skills: Search 4 ranks, Persuade 5 ranks, Line of Sight 4 ranks, Discipline 4 ranks
Alignment: Non-evil (orice)



"Și matală, tot autobuzul aștepți...?"



Mă simt mic...



0,10 Euro cu SUA. Vorbești serios?

*Cartele telefonice de 5 Euro, 10 Euro și 20 de Euro**

Prețuri bune,
sunet și mai bun.



rds.TEL

Tel.: 0811.08.08.06 (tarif local), Web: www.rdstel.ro

© 2003, rds.TEL este marca înregistrată a companiei Data Systems S.R.L. (RDS) *Prețurile nu conțin TVA.

Scena TBS-urilor fantasy a fost dominată încă din cele mai vechi timpuri de renumita serie de la 3DO, Heroes of Might and Magic. Fără îndoială, această supremație s-a bazat pe un argument extrem de puternic, mai exact acela al calității. Din nefericire, o serie de alte jocuri din același gen au trecut neobservate, lumea fiind prea prinsă de nebunia Heroes. Unul dintre ele a fost și Disciples: Sacred Lands, joc ce a fost catalogat drept cel mai bun joc de strategie turn-based al anului 1999. Totuși, odată cu lansarea Disciples 2 și concomitent cu relativul fiasco al Heroes of Might and Magic IV, vechiul și bătrânul original Disciples a primit ceea ce merita.

Identice, dar plăcut

Disciples a fost lansat pe data de 2 iulie 1999 și a fost primit cu brațele deschise de către critică. Din nefericire, cam asta a fost tot. Acum un an și ceva a fost lansat Disciples 2. Calitatea gameplay-ului și relativa originalitate au făcut foarte repede din el un "must have". Evident, la scurtă vreme, lumea și-a întors capul și a examinat 2-ul din coadă, lucru ce a dus imbatibil la concluzia că a existat și un 1. LEVEL vă oferă în această lună respectivul 1 de care vă vorbeam. Asemănările dintre cele două ediții sunt izbitor de evidente, în sensul că Disciples 2 este o copie exactă Disciples, cu diferența că engine-ul grafic este diferit. Aproape că nici povestea nu diferă cu prea mult. Este vorba despre aceleași 4 rase care se luptă pentru a stăpâni un teritoriu, și așa destul de nenorocit și amărât. Interfața grafică este atât de asemănătoare, încât nu are rost să o descriu. Evident, Disciples 2 este un pic mai rafinat, mai ales în ceea ce privește echilibrul în gameplay și nonconformismul grafic.

Relativ la joc

Ca o prezentare generală, Disciples are disponibile patru rase: The Empire, care are o obsesie apropo de The Legions

of the Damned, și The Mountain Clans, care sunt certate destul de tare cu The Undead Hordes. Jocul oferă patru campanii corespunzătoare celor patru rase, în care scopul va fi aceeași veșnică

funcție de numărul surselor, și mai avem partea de dezvoltare a orașului, a sediului central, care constă într-o singură clădire pe tură. Evident, fiind un fantasy, avem un sistem de skill-uri și o

anumită cantitate de vrăji organizate pe niveluri. De aici încolo însă încep acele lucruri care-l fac diferit de TBS-ul clasic (alias Heroes of Might and Magic). Astfel, există termenul de "controlled land". Asta înseamnă că toate resursele care se află pe acest teritoriu controlat vor ajunge în buzunarul proprietarului. Transformarea unui teritoriu anume în "controlled land" se face fie progresiv, de la un oraș sau sat deținut, fie prin plantarea de "rod-uri" care funcționează ca puncte de

extindere. Apoi, la început ne vom alege un Lord care poate fi Warrior Lord, Mage Lord sau Guildmaster. Pe măsură ce luptele vor fi câștigate, acesta va crește în nivel, lucru ce-i va aduce o mulțime de avantaje, de la noi armate până la noi vrăji și abilități. În cazul nefericitei lui

moști, el poate fi înviat în orașul capitală. Însă cel mai atractiv și mai original aspect al jocului îl reprezintă lupta.

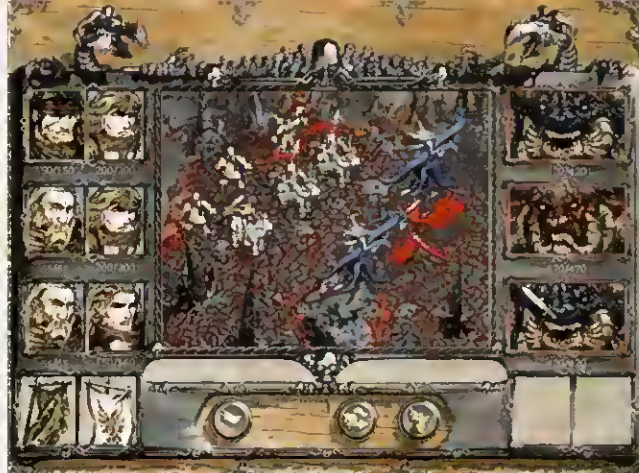


De ce Beşiktaş, nu știu!

dorință de exterminare a adversarului. Sistemul de joc care îi conferă originalitate este caracterizat de câteva trăsături foarte clare. În primul rând, avem de-a face cu un TBS. Așadar, există o limită de mutări care se pot face pe hartă în fiecare tură. Avem apoi resursele care sunt generate între anumite limite, în



Oraș imperial



O luptă mai serioasă



Army screen

DISCIPLES

SACRED LANDS



Față în față

Eroul are un număr maxim de sloturi care pot fi ocupate de un maxim de 5 unități. La început, veți putea lua cu voi doar trei, urmând ca, în funcție de diferiți factori, numărul lor să crească. Sistemul de luptă este foarte simplu. Armatele sunt puse față în față, fiecare unitate putând lovi o dată pe tură (în condiții normale). Singura condiție este ca unitatea jintă să fie în raza vizuală a atacatorului. Vrajile se dau înainte de luptă și, în funcție de Lord, pot fi date o dată sau de două ori pe zi. Evident, aici intervin foarte agresiv tactica

și strategia, care pot aduce câștig de cauză chiar și în cele mai disperate condiții. Ca să nu credeți că un joc ca acesta este restrâns ca dimensiuni, vă pot spune că el conține peste 160 de unități și eroi și peste 100 de tipuri de vraji împărțite pe 5 niveluri. Dacă finem cont și de faptul că totul este prezent pe parcursul a patru campanii și câteva scenarii, are suport pentru multiplayer în LAN și Internet pentru maxim patru jucători, e clar că nu ne aflăm în fața unei producții de duzină.

Probleme tehnice

Ca să nu credeți că am neglijat acest aspect, trebuie să vă spun că jocul are niște probleme tehnice legate în primul rând de compatibilitate. Astfel, am rulat

jocul pe Windows 98 SE, Windows 2000 Professional și Windows XP SP1 și am avut probleme doar sub Windows 2000 și XP cu sunetul și pe plăcile Radeon cu grafica. Jocul rulează, însă calitatea sunetului este îndoielnică. Dacă aveți un Radeon, la încărcare bifaiți sau debifaiți din config-ul jocului opțiunea de Direct Draw. În rest, alte probleme nu am mai întâlnit și sper să aveți multe ore plăcute de joc cu Disciples.

■ Locke

Titlu	Disciples: Sacred Lands
Gen	TBS
Producător	GT Interactive
Distribuitor	Strategy First
Ofertant	LEVEL
Procesor	P 166 MHZ
Memorie RAM	32 MB
Accelerare 3D	Nu
ON-LINE	disciples2.com/D1/





Partea a V-a

❖ Dacă până acum ne-am ocupat de partea cea mai ușoară și mai la îndemână, adică de crearea și modificarea reliefului, interioarelor etc., acum este timpul să mergem un pic mai departe. Este vorba despre ceea ce se va întâmpla în plugin-ul vostru, despre personaje, dialoguri, quest-uri și scripting. Dacă partea de dialog și personaje este organizată suficient de logic, la capitolul scripting lucrurile se complică un pic. Dacă aveți ceva cunoștințe de programare, în general, nu cred că va fi o mare problemă. Dacă nu, *Morrowind Scripting for Dummies* vă va fi cartea de căpătâi.

Amplasarea personajelor

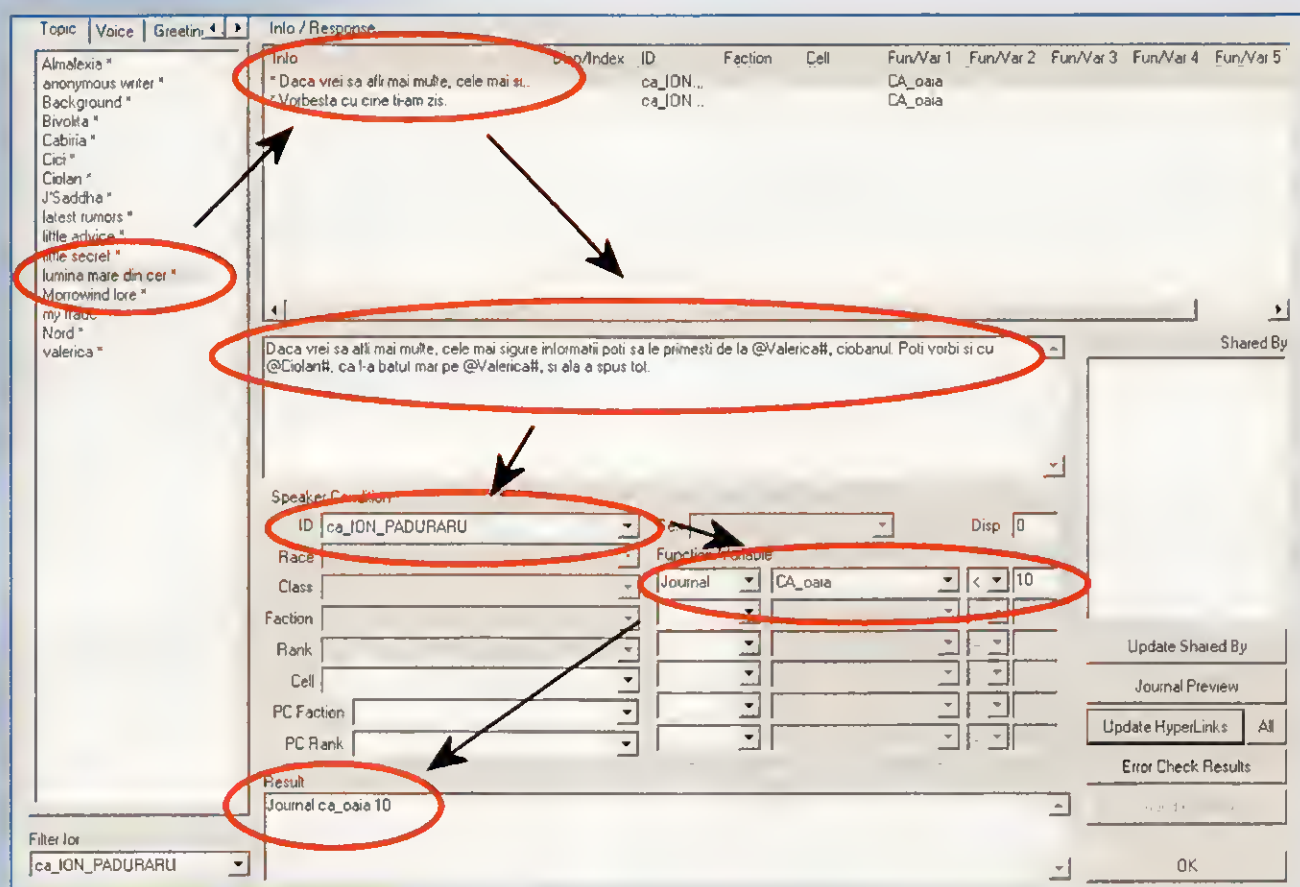
Pentru început, trebuie să vă spun o mică șmecherie. Atunci când doriți să amplasați un anumit obiect sau personaj, încercați să vă aduceți aminte unde l-ați văzut atunci când ați jucat. Căutați respectiva celulă, observați denumirea și tipul lui, după care vă va fi mult mai ușor să îl găsiți. Nu uitați, dacă aveți de gând să modificați orice caracteristică a lui, creați o copie și abia apoi folosiți-o. Dacă nu, el va apărea modificat pe întregul cuprins al *Morrowind*-ului. Acum, personajele, adică NPC-urile, le găsiți foarte ușor în Object Window. Pentru a crea un nou personaj, dați un

clic dreapta în Object Window/NPC și selectați New. Vă va apărea o fereastră cu diferitele caracteristici ale personajului. ID-ul este denumirea sub care vă va apărea în editor, iar Name este numele sub care vă va apărea în joc. Acum puteți să-i alegeți rasa, clasa și facțiunea din care face parte. De asemenea, puteți alege modul cum arată, sexul, nivelul, dacă este un personaj important sau nu, sau dacă va avea respawn în cazul în care moare. În general, cam totul este explicit în fereastra de definire a personajului. După ce ați dat un Save, amplasați-l unde doriți cu drag&drop. Mai departe, deschideți din nou fereastra de caracteristici. Acum puteți să-i adăugați obiecte, arme, armuri, vrăji, tot cu drag&drop din Object Window. Modificările nu vor apărea pe personaj decât după ce ați dat Save. În partea de jos mai există Dialog, Animation și AI. Animation vă permite să observați ce fel de mișcări va face. Evident, de la Add Animation File, îi puteți adăuga și alte tipuri, chiar realizate de voi în 3D Studio MAX. AI-ul este și el destul de explicit. Cele mai multe variabile și ce fac ele le găsiți foarte bine explicate în *Morrowind Scripting for Dummies* (pag. 74). Atenție la Auto Calculate Stats. Dacă e bifat, nu veți avea posibilitatea, spre exemplu, de a-i da voie

personajului să facă trading. Cel mai bine este să-l debifați și să fixați manual atributele și skill-urile. Sau puteți să-l lăsați bifat și să folosiți una dintre clasele predefinite. Disp se referă la dispoziția în care se află personajul relativ la voi, care influențează o mulțime de lucruri (tabelele de calcul le găsiți tot în *Morrowind Scripting for Dummies*). Rep se referă la reputația personajului, care cu cât este mai mare, cu atât șansele de a executa cu succes un Persuasion sunt mai mici. Despre dialoguri vom vorbi mai departe.

Dialogurile

Vă spun de pe acum că-mi va fi foarte greu să mă limitez în câteva rânduri. Oricum, lucrurile de bază le veți afla. Ca să lucrez pe un caz concret, în *Cabiria* am amplasat un personaj cu ID ca_paduraru_ion, care vă va da un quest. Cum am creat dialogurile? Ei bine, există trei lucruri mari și late care trebuie știute. Avem Topic, Greetings și Journal. Când dați pentru prima dată clic pe un personaj, el vă va răspunde cu o frază tip. Greetings-urile sunt organizate de la 0 la 9 și sunt evaluate în ordine. După ce ați dat Dialogue și l-ați ales pe Ion, veți observa o modificare la Greeting 1. Pentru a fi siguri că urarea



de bun venit va apărea exclusiv la Ion, trebuie stabilite niște condiții. Acestea se pot observa în jumătatea de jos a ferestrei. Astfel, Speaker Condition/ID - ca_ion_paduraru înseamnă că numai Ion va spune fraza. La Function/Variable puteți defini o serie de condiții care-l vor face pe Ion să spună ce are de zis. Spre exemplu, random100 se referă la un script global care generează numere aleatorii până la 100. Astfel, cu Global-random100<=100, indiferent de numărul generat, Ion va spune ce vreți voi. Dacă aveți mai multe condiții, atunci el va spune fraza de Greeting numai dacă toate condițiile sunt îndeplinite. Veți observa că mai există Jurnal-ca_oaia=0, care înseamnă că va spune fraza numai dacă indexul din Jurnal este 0, și Function-Pcsex=0, ceea ce înseamnă că personajul vostru trebuie să fie bărbat (pentru femeie este 1). În concluzie, Ion va rosti fraza selectată numai dacă nu ați mai luat acest quest și dacă sunteți bărbat. Explicațiile pentru fiecare variabilă în parte le găsiți tot în tutorialul de scripting amintit mai sus. Topicurile sunt acele subiecte pentru care respectivul personaj are ceva de spus. Pentru a crea un topic nou, este nevoie să selectați din Dialogue/Topic și să nu aveți nimic selectat la Filter for. Clic dreapta și

new. Apoi textul îl veți scrie la Dialogue/„Info/Response” tot cu clic dreapta și new. Filtrarea topicurilor pentru personaje va fi făcută după condițiile stabilite pentru fiecare topic în parte. Un exemplu bun este faptul că eu, pentru a avea acele topicuri pe care le doresc la personajele mele, am creat o nouă organizație, anume cea cabiriană. Astfel, toate personajele din Cabiria vor fi cabirieni, iar topicurile vor fi filtrate cu Speaker condition/Faction. Anumite fraze vor apărea doar la acei indivizi care sunt cabirieni. Filtrarea topicurilor se mai poate face după Race, Class, Rank și Cell.

Jurnal și quest-uri

Quest-ul pe care l-am început în această a doua versiune a Cabiriei se referă la o oaie pierdută pe nume Bivolița. Pentru a avea referințe și funcționa ca și quest, a trebuit sub Dialogue/Journal să creez o intrare nouă, pe nume ca_oaia (toate referințele asupra Cabiriei se vor găsi în Object Window cu prefixul ca_). Pentru fiecare bucată de quest realizată, variabila ca_oaia de tip Journal va crește cu un număr, adică va căpăta un nou index, care poate funcționa ca și condiție (vezi mai sus). Astfel, după ce primiți quest-ul de la Ion, ca_oaia va

deveni 10. Pentru a avea textul afișat în jurnalul jocului, va trebui să-i dați întâi un nume în Dialogue/Journal/ca_oaia/„Info/Response”, care este prima referință în jurnal și are bifată căsuța corespunzătoare Quest Name, iar Index-ul va fi 0 (va apărea în jurnalul din joc la secțiunea Quests). A doua intrare, care apare în momentul în care primiți quest-ul, va primi Indexul 10. Indexul îl atribuiți cu comanda „Journal ca_oaia 10”, pe care o scrieți în Dialogue/Topic/ în fereastra Results. În cazul de față, topicul care declanșează quest-ul este „lumină mare din cer”, iar comanda este dată jos, în fereastra Results (adică ce se va întâmpla după ce acest dialog se termină). Sub Dialogue/Journal/ca_oaia/„Info/Response”, veți da un new și veți scrie textul care vă va apărea în jurnal. Nu uitați la index să scrieți 10. Astfel, cu fiecare pas pe care-l faceți spre rezolvare, Indexul va căpăta noi valori, pe care le puteți folosi ca și filtre de dialog. Cum am tot subliniat, mult mai amănunțit veți găsi totul în tutorialul făcut de GhanBuriGhan, Morrowind Scripting for Dummies, pe care-l veți găsi luna viitoare pe CD.

■ Locke



Game Boy Advance

The Revenge of Shinobi

Din ciclul „În grădină la Shogun / Stă un ninja, da-i om bun” vă prezentăm „Răzbunarea lui Shinobi”. Personajul, cunoscut posesorilor de console Sega Master System, Genesis sau Game Gear, vrea să se răzbune. Și unde putea să se răzbune mai bine decât pe GBA?

Pe cine se răzbună? Pe cinci haidamaci puși pe blestemății. Cum se răz-



bună? Eliminându-i și punând stăpânire pe săbiile lor. Cine-l împiedică să se răzbune? O întreagă pleiadă de monștri, de la samurai zombi până la frumoasele

femei ninja. Joculețul se dovedește destul de plictisitor, tot ce trebuie să faci este să te plimbi de la stânga la dreapta și să căpăcești inamici în cel mai pur stil ninja, singurele plusuri fiind muzica și cele patru tipuri de magii. Alături!

Producător 3d6 Games

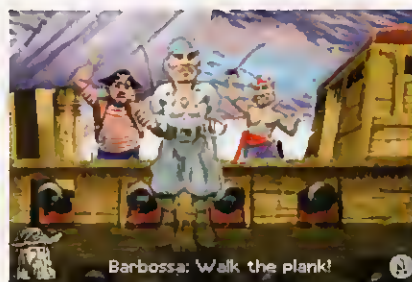
Distribuitor THQ

Calitate ★ ★ ★

Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl

Argh! După ce l-am urmărit pe Mike trecând de la stadiul de hrană pentru rechini la cel de Piratul celor șapte mări, m-am încrâncenat în dorința mea de a afla dacă pot face și eu același lucru pe GBA. Am aflat că pot, datorită celor de la Pocket Studios.

Spre deosebire de varianta pentru PC, aici se urmează îndeaproape firul epic al filmului cu același nume. Infamul Barbossa (căpitanul corabiei Black



Pearl) te invită la o plimbare romantică pe scândură, tu accepți și așa ești aruncat în acțiune și, inevitabil, în ocean. Pe parcursul a 20 de misiuni în care conduci corăbiile, lichidezi oameni ai legii și trebuie să-i demonstrezi recalcitrantului Barbossa că “there can be only one”.

Deși jocul are un iz puternic de platformă, povestea este destul de interesantă și reușește să nu te lase în pace câțva timp. Mai exact, până-i arăți lui Barbossa cine-i șeful.

■ Ciolan

Producător Pocket Studios

Distribuitor TDK Mediactive

Calitate ★ ★ ★ ★

Câștigătorii lunii iunie

La concursul **LEVEL** împreună cu **Best Distribution**, jocul Anno 1503: The New World a fost câștigat de către Popescu Tiberiu din București.

La concursul **LEVEL** împreună cu **Ubi Soft**, jocul Pool of Radiance 2: Ruins of Myth Drannor a fost câștigat de către Radu Cristian-Valentin din Gorj.

La concursul **LEVEL** împreună cu **Thrustmaster**, Ghiurutan Mircea din Arad a câștigat un High Definition DVD + RGB Audio Video Cable pentru PS2.

La concursul **LEVEL** împreună cu **Vireal**, Carpou Marin din Tulcea a câștigat o pereche de i-ware! 3D Game Glasses.

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție:
0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.



...save our values...

CD, MC, DVD manufacturing on firm grounds



Copy protection for CD-Audio and CD-ROM

VTCD VIDEOTON
Compact Disc Factory Ltd.



H-1061 Székhelybérház, Pf.: 176, Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: vtcd@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu



BenQ FP791

Ideea în care a fost conceput acest monitor a fost aceea de a „servi” utilizatorul cât mai bine posibil. Dacă ar fi să începem descrierea în ordinea numerelor de pe tricou, ar trebui să începem cu designul său extraordinar. Carcasa monitorului dă impresia că ar fi construită din mai multe „felii” foarte precis aranjate. În interiorul ei, în afară de electronica deosebită, există și un ecran TFT de ultimă generație. Acest ecran oferă o calitate extraordinară a imaginilor datorită funcțiilor avansate de control al contrastului și luminozității ce pot ajunge la un raport de 450:1 (maxim: S50:1). În ceea ce privește timpul de răspuns, valoarea de 16 ms cred că spune totul. Încă nu este perfectă, însă tinde spre perfecțiune.

Datorită sistemului de sunet inclus, construit în jurul tehnologiei SRS, se creează o nouă percepție a sunetului de calitate. Ce-i drept, boxele incluse nu sunt de putere mare, însă acest inconvenient este „reparat” prin adăugarea unui conector stereo jack, la care se poate lega un sistem de sunet mai performant sau doar o pereche de căști.

Un alt avantaj de care nu foarte multe monitoare se pot bucura îl reprezintă prezența conectorilor DPF (Digital Photo Frame) montați pe monitor. Cu ajutorul acestei caracteristici, monitorul se poate folosi și pe post de card reader, citind orice tip de card de memorie din orice gen de aparat foto digital. Odată inserat



un card în fanta potrivită, imaginile existente pe card pot fi vizualizate direct pe ecranul monitorului, fără a mai fi nevoie să apelezi la computer.

Pentru a satisface o masă și mai mare de clienți, cei de la BenQ oferă opțional și un kit cu funcții de TV Tuner ce se montează la monitor. Acest tuner suportă standardele de recepție NTSC, PAL sau SECAM. Alături de conectorul pentru antenă, se mai

găsesc și conectorii S-video și Composite, ce pot fi utilizați pentru recepția de semnal video și din alte surse externe.

Denumire: FP791

Gen: Monitor TFT

Producător: BenQ

Distribuitor: Tornado Systems

Telefon: 021-206 7777

Preț: 687 USD (fără TVA)

Calitate:

ATI s-a „lipit” de Pentium 4

Odată cu lansarea chipset-ului Radeon 9100 IGP, compania ATI a început să se dezvoltă ca companie de negocieri cu compania Intel. Principiul subiect de discuție a fost prezența suportului oficial pentru magistrața de 800 MHz noului chipset-uri ce vor fi destinate în special procesorilor Pentium 4. Acest lucru este de la Intel a fost semnat, însă cu mai multe condiții. Una dintre

aceste condiții a fost un schimb de licențe între cele două companii. Un alt avantaj pe care compania ATI l-a mai obținut a fost și faptul că până în anul 2005 în fabricile lor vor fi produse chipset-uri pentru viitorul procesor Intel.



Gigabyte revine la sentimente mai bune

După ce în urmă cu aproape 2 ani, compania taiwaneză Gigabyte a făcut un turnik, mult în publicitate IT cu mențiunea că renunță definitiv la producția de plăci video bazate pe chipset-urile nVidia, compania ATI a devenit principalul furnizor de astfel de chipset-uri. După un timp pe „molu” nVidia producție de plăci GeForce FX intră în linie deoparte. În urma rezultatelor obținute de către nVidia cu al său

GeForce FX 5800 Ultra, cei de la Gigabyte încep să revină la sentimente mai bune, luând sub „umbrela” lor și producția de serie a plăcilor video cu acest nou chip. Un alt fapt ce cu siguranță îi va atrage definitiv pe ei de la Gigabyte va fi lansarea expulsiu NV 35 și NV 36.

GIGABYTE
TECHNOLOGY

ArtDio MP3/CD Player AMP 128

Noua gamă de MP3 Playere pe care compania ArtDio a lansat-o pe piață poate fi considerată pe cât de utilă, pe atât de colorată. În primul rând, cei care călătoresc foarte mult cred că vor fi deosebit de încântați să aibă posibilitatea de a se bucura de muzica preferată, indiferent de locurile unde s-ar afla. După cum reiese și din titlu, acest dispozitiv este capabil să citească atât discuri audio, cât și discuri cu MP3.

În mod normal, acest player a fost proiectat să funcționeze doar cu discuri "mici" de 3 inci (8 cm), de numai 180 de MB. Pentru început este o valoare acceptabilă. Totuși, la un moment dat, acest lucru devine agasant, în special atunci când îți cumperi de la magazin un

CD normal de 5 inci (12 cm) cu albumul nu știi cărei formații. Ei bine, atunci ce faci? În orice caz, nu dai player-ul de pământ sau te apuci să tai din CD! Tot ce ai de făcut este să montezi „adaptorul” pentru CD-uri mari și ești gata de drum.

În player se pot asculta cam toate tipurile de CD-uri, începând de la CD-uri audio și terminând cu cele CD-RW.

Protecția antișoc, căci putem vorbi și despre așa ceva, are inclus un buffer capabil să ofere o audiere fără probleme timp de 100 de secunde pentru discurile cu MP3-uri și 45 de secunde pentru discurile audio.

Informațiile despre melodii sunt afișate pe ecranul de pe capacul superior, alături de butoanele de navigare și control asupra melodiilor sau playlist-urilor.



Denumire:	AMP 128
Gen:	MP3/CD Player
Producător:	ArtDio
Distribuitor:	Synet Distributions
Telefon:	0244-597688
Preț:	78 EUR (fără TVA)
Calitate:	★★★★★

Firefly eMail Bar

Unul dintre cele mai importante domenii în care anual se investesc sume enorme este cel care se ocupă de securitatea și siguranța datelor. Totuși, indiferent de soluția aplicată la un moment dat, inevitabil, se găsesc anumite lipsuri de care unii profită la greu. La ora actuală unele dintre cele mai uzuale elemente ale Internetului sunt legate de email-uri. Ele sunt folosite zilnic de milioane de oameni. Dar ce te faci dacă un mesaj foarte important pur și simplu îți este „furat” sau interceptat? Nici nu vreau să mă gândesc.

Soluțiile nu au încetat să apară. Cea mai recentă dintre ele este acest pen drive. Un astfel de pen drive are inclus un client de email, care, în momentul în care

este conectat la un port USB, trimite sau primește toate mesajele dintr-o anumită „căsuță poștală”. În acest fel, respectivele mesaje nu se vor mai salva pe PC-ul gazdă, ele fiind transmise direct în memoria acestui pen drive. Aici ea poate fi protejată fie printr-o parolă, fie printr-o cheie hardware. Capacitățile de stocare ale unui astfel de drive sunt cuprinse între 16 MB și 1 GB de date. Ca un mod inedit, producătorii au adăugat și un LED ce arată când pen driver-ul este accesat ori poate fi folosit pe post de mini-lanternă.

Datorită modului de construcție, nu este nevoie de o sursă externă de curent, pen-ul alimentându-se prin intermediul portului USB.



Denumire:	eMail Bar
Gen:	Pen Drive 16 MB
Producător:	Firefly
Distribuitor:	Mikro Atlas
Telefon:	0266-371745
Preț:	120 USD (fără TVA)
Calitate:	★★★★★

GBA SP atinge vânzări fantastice

Între-adevăr, de la lansarea sa în Europa, pe 24 martie, această consolă până de-aici a reușit să capteze atenția și banii unui număr impresionant de cumpărători. Numărul „fetițelor” ale consolelor vânzate este de 1 milion. Cu acest prilej, Nintendo a mai introdus două culturi noi pentru GBA SP, nu de alta, ele mai sunt un alt milion care nu suportă așteptarea, de asemenea. Ca și de obicei, Nintendo a reușit să vândă în Europa

lumina aproximativ 150 de milioane unități, de la lansarea primului Game Boy în 1989 și până acum. Dacă comparăm nu există decât vreo doi de jocuri de GBA SP, însă acest număr va crește până la sfârșitul anului 2004.



Noul procesor Tejas de la Intel

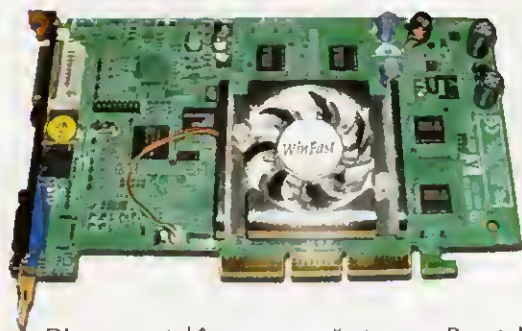
Nu cu foarte multă vreme în urmă, compania Intel a dat publicității câteva informații despre viitoarea generație de procesoare intitulată Tejas. Acesta va fi primul procesor ce va reuși să ajungă la viteză pentru transferul electric între ele și la care de bază. Noua „schimă” de circuit se va numi LGA 775 (Land Grid Array) și este o matrice formată din sursele de alimentare și un control electric mult mai bun, creșterea frecvențelor de

lucru plus un grad mai ridicat de stabilitate. Frecvența pentru majoritatea noilor Tejas va fi inițial de 800 MHz, urmând ca pe viitor să ajungă la 1200 MHz. Noul procesor va include încă 18 noi instrucțiuni multimediale (Tejas New Instructions).



Xtravaganță Graphică

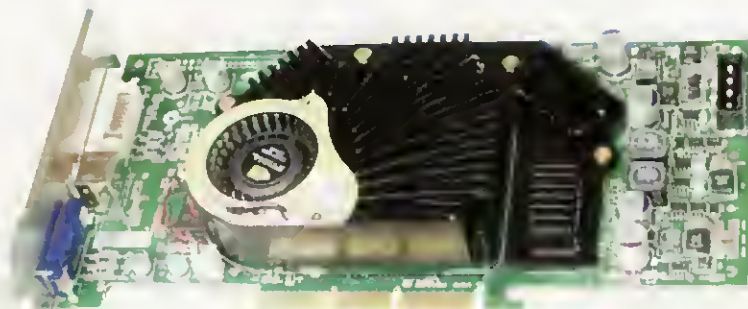
De la
MXoderat



Din momentul în care au apărut pe piață primele plăci video cu chipset-ul FX, foarte multe persoane au devenit curioase. De ce sunt în stare, ce performanțe oferă, ce are în plus un FX față de un GeForce4? Pentru a mai clarifica puțin această situație, am luat două plăci din „epoci” diferite. Prima alegere este Leadtek Winfast A180 ce are în dotare un cip GeForce4 MX 440 și o placă Leadtek Winfast A350 cu cipul GeForce FX 5900 Ultra. Motivul pentru care a fost aleasă placa cu MX 440 este faptul că marea majoritate a gamerilor din România dețin o astfel de sculă. În primul rând, este de remarcat design-ul celor două plăci. Dacă la un MX sistemul de răcire este ceva mai săracăcios, în ceea ce privește FX-ul, situația este puțin mai complicată. Trecând mai spre interior, descoperim diferențe și între cele două plăci în ceea ce privește cantitatea de memorie: A180 cu 64 de MB, pe când A350, cu 256.

la

FXantastic



Punctul comun se întâlnește la slot-ul ACP 8x pe care ambele plăci îl îmbrățișează. O altă diferență majoră între cele două procesoare grafice o întâlnim la valorile frecvenței de ceas. MX-ul lucrează la frecvența de 275 MHz, pe când FX lucrează la 300/450 MHz. Aceste diferențe ale frecvențelor sunt obținute și datorită tehnologiei de fabricație de 0,15 microni, întâlnite în cazul procesoarelor MX, față de cei 0,13 microni la FX. Aceste valori atrag automat atenția asupra numărului foarte mare de tranzistori ce pot fi incluși. De exemplu, în cazul FX-ului, un număr impresionant de tranzistori sunt destinați doar prelucrării funcțiilor de antialiasing dintr-o anumită imagine.

Și tot așa am putea să continuăm să discutăm până la infinit despre asemănări și deosebiri între cele două tipuri de procesoare grafice. În concluzie, merită să achiziționăm o placă grafică cu chip FX, o placă ce

oferă performanțe aproximativ duble față de o placă medie (în jocurile actuale)? Merită să achiziționăm o astfel de placă al cărei preț la ora actuală este de aproximativ 10 ori mai mare decât cel al unei plăci de nivel mediu (MX)? Merită oare acest sacrificiu? Ei bine, depinde de planurile fiecăruia dintre voi. Totuși, dacă e să ne gândim la viitor..., cu siguranță merită făcută investiția într-un FX, pentru că, în fond și la urma urmei, câțiva ani stai liniștit în ceea ce privește accelerarea 3D. Ca un punct de reper, gândiți-vă la momentul în care vor apărea pe piață jocuri ca Half Life 2 sau Doom III. Foarte puține plăci de acum vor putea să le țină piept, chiar și cu cele mai rezonabile setări...

Denumire:	WinFast A350 Ultra TDH MyVIVO
Producător:	Leadtek
Distribuitor:	Skin Media
Telefon:	021-231.50.97
Preț:	550 EURO (fără TVA)

3D Mark 2001



BEST Speeder C 2600

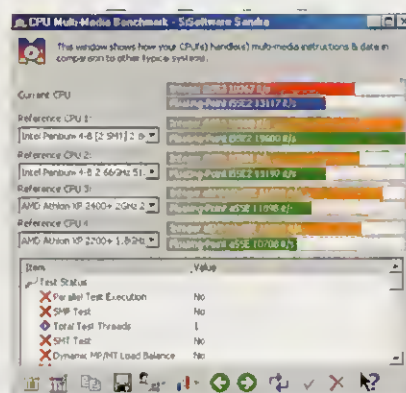
La ora actuală, numărul de utilizatori de computere din țara noastră este extrem de mic în comparație cu valorile ce se înregistrează într-o țară occidentală. Unul dintre principalele motive pentru care această "piedică" există, este costul destul de mare la care se ridică un computer mai performant. În ciuda acestui fapt, există și soluții de mijloc. În primul rând, alegerea componentelor. O alegere bine făcută ne poate salva portofelul în cele mai multe cazuri.

Spre exemplu, "temelia" acestui computer o reprezintă MB-ul Intel Desktop D865GBF, o placă de bază destul de performantă, extrem de stabilă și cu o sumedenie de facilități. Puterea de calcul intră în sarcina unui procesor Intel Celeron ce rulează la o frecvență de 2,6 GHz. Memoria totală instalată este de 512 MB, formată din două DIMM-uri Sycron de 256 MB PC 3200. Stocarea datelor se face pe un harddisk Seagate Barracuda de 80 de GB cu

7200 RPM. Alături de aceasta avem și o unitate optică combo Philips ce poate funcționa pe post de DVD sau de unitate de scriere CD-uri.

În timp ce funcțiile audio ale plăcii sunt datorate coducului AD1985, partea de accelerare video intră în sarcina controller-ului Intel Extreme Graphics 2. Pentru memoria video se folosește o parte din cea a sistemului, ea putând fi adăugată sau eliminată din BIOS în funcție de preferințele utilizatorului.

Pentru început, acest sistem poate fi considerat o investiție destul de bună



mai ales datorită raportului dintre preț și calitate. Prezența pe placa de bază a 6 sloturi PCI și în special a celui ACP face ca pe viitor "investiția" să poată fi îmbunătățită și adusă la un stadiu și mai ridicat de performanță.

Denumire: Speeder C 2600
Gen: Sistem complet
Producător: Best Computers
Distribuitor: Best Computers
Telefon: 021-3455505
Preț: 555 USD (fără TVA)
Calitate:

Omega Predator CD-RW



Unitatea este capabilă să citească un CD la o rată maximă de 40x, iar cu ajutorul utilitarului Omega HotBurn se pot scrie CD-R-uri la maxim 24x; rescrierea unui CD-RW se realizează la maxim 10x. Bineînțeles, aceste valori pot fi atinse doar în cazul în care se conectează la un port USB 2.0. În cazul unei conexiuni USB 1.1, se pot atinge valorile maxime de 6x la citire și de 4x la scriere.

Denumire: Predator CD-RW
Gen: Unitate CD-RW externă
Producător: Omega
Distribuitor: DigitalWORLD
Telefon: 021-4119913
Preț: 75 EUR (fără TVA)
Calitate:

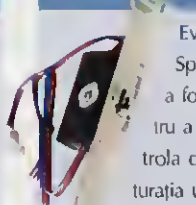
Thermaltake Silent PurePower



Când încercăm să conectăm mai multe HDD-uri sau mai mulți consumatori în propriul PC, suntem "lovii" de mesaje de eroare din pricina sursei standard. Această sursă ATX oferă puterea necesară pentru a ține aprinse 2 PC-uri. Eticheta pe care scrie mare "360 W" nu este pusă doar de formă. Și ca un mic amănunt, sursa este extrem de silențioasă.

Denumire: Silent PurePower
Gen: Sursă ATX
Producător: Thermaltake
Distribuitor: Elenco Electronics
Telefon: 0231-514278
Preț: 59 EUR (fără TVA)
Calitate:

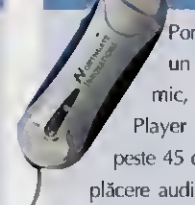
Evercool DC Fan Speed Controller



Evercool Fan Speed Controller a fost gândit pentru a se putea controla din exterior turația unui anumit cooler din sistem. Odată montat într-o fantă din carcasă, se poate opta pentru una dintre cele trei trepte ce au ca efect reducerea numărului de turații ale unui eventual cooler și o reducere a nivelului de zgomot. Controller-ul realizează o reducere a tensiunii cu circa 2.8 V pe treaptă.

Denumire: SCB-A
Gen: Fan Speed Controller
Producător: Evercool
Distribuitor: DigitalWORLD
Telefon: 021-4119913
Preț: 131.100 Lei (cu TVA)
Calitate:

NorthGate MP3 Player



Portabil, ușor și cu un consum foarte mic, acest MP3 Player poate oferi peste 45 de minute de plăcere audio. Cu o capacitate totală de 64 de MB, minuscul MP3 Player poate fi folosit și ca mini disc portabil, cu ajutorul căruia puteți stoca și transporta diferite fișiere, să zicem, de acasă la școală. Acumulatorul Li-Ion se poate încărca la capacitate maximă prin intermediul portului USB în maxim 2 ore.

Denumire: MP3 Player
Gen: MP3 Player + Flash Drive
Producător: NorthGate Innov.
Distribuitor: DigitalWORLD
Telefon: 021-4119913
Preț: 80 EUR (fără TVA)
Calitate:

Canon i450 Color Bubble Jet

Segmentul de imprimante pe bază de cerneluri este din ce în ce mai "iubit" de către utilizatorii de acasă care nu au nevoie de o imprimare la viteză foarte mare, ci doar de costuri de întreținere cât mai mici. Și în cazul de față, imprimanta Canon i450 corespunde cerințelor acestei categorii.

În modul text alb-negru, performanțele lui Canon i450 sunt de 18 pagini pe minut, cu câteva pagini în plus față de media imprimantelor ce fac parte din această categorie. În ceea ce privește viteza de imprimare în format full-color (foto), rezultatul este de aproximativ 1 pagină pe minut. După cum probabil v-ați dat seama, această valoare este destul de scăzută comparativ cu media vitezelor de imprimare color a altor imprimante cu jet.

Rezoluția maximă a imprimării este de 600 x 600 dpi în format monocrom și de 4800 x 1200 în format color. La o asemenea rezoluție de printare în format color, există și posibilitatea de printare a fotografiilor pe hârtie specială, evident. Deși culorile sunt destul de vii, rezultatul final are la un moment dat un iz granular. Canon i450 dispune de o fantă de alimentare ce poate fi "hrănită" cu maxim



100 de coli normale. Modul de amplasare și forma acesteia au fost special gândite ca în momentul în care imprimanta rămâne fără hârtie, sistemul de alimentare să fie oarecum protejat de depunerile de praf.

Interfața cu calculatorul se face prin intermediul portului USB 1.1. Ca bonus, această imprimantă mai dispune de încă un conector USB. Acesta poate fi folosit în combinație doar cu camere foto digitale Canon și se pot face printuri direct din

memoria respectivei camere foto. Acest fapt simplifică procedura de imprimare, nemaifiind nevoie de un computer pentru a controla tipărirea.

Denumire: i450 Bubble Jet
Gen: Imprimantă color
Producător: Canon
Distribuitor: Tornado Sistems
Telefon: 021-206 7777
Preț: 113 EUR (fără TVA)
Calitate: 

Western Digital USB 2.0 Hard Drive



Celebra formulă Plug & Play este principalul atu al acestui harddisk extern. Pur și simplu conectezi unitatea la un port USB (de preferat 2.0) și ai la dispoziție un mediu capabil să stocazeze maxim 40 de GB de informație. HDD-ul marca Western Digital Caviar dispune de bufer de 2 MB și 7200 RPM ale platanelor. Această unitate externă oferă maximum de performanță în ceea ce privește stocarea și securitatea datelor.

Denumire: USB 2.0 Hard Drive
Gen: Harddisk extern
Producător: Western Digital
Distribuitor: Flamingo Comp.
Telefon: 021-2225041
Preț: N/A
Calitate: 

Evercool Crystal Fan




Acest "ventilator" poate reprezenta o soluție de compromis între o carcasă frumos luminată și una cât de cât aerisită. Avantajul acestui fan (exceptând cele trei LED-uri diferite colorate) constă în raportul dintre nivelul zgomotului și numărul de rotații – la o valoare de 3000 de RPM se obține o valoare a zgomotului de sub 33 db. Dimensiunile fan-ului sunt de 80 x 80 x 25 mm.

Denumire: Crystal Fan
Gen: Fan multi-culorant
Producător: Evercool
Distribuitor: DigitalWORLD
Telefon: 021-4119913
Preț: 131.000 LEI (fără TVA)
Calitate: 

Microsoft Wireless Optical Desktop




Având încorporată ultima tehnologie în materie de soluții desktop, kitul, format din tastatură și mouse optic, comunică cu computerul datorită tehnologiei Bluetooth. Avantajul este, mai întâi de toate, senzația de siguranță și libertatea de mișcare. Distanța maximă de la care poate fi controlat acel PC poate ajunge și la valori de 15-20 de metri.

Denumire: Wireless Desktop
Gen: Tastatură + mouse wireless
Producător: Microsoft
Distribuitor: Flamingo Comp.
Telefon: 021-2225041
Preț: N/A
Calitate: 

Thermaltake Volcano 9



Volcano 9, destinat procesoarelor pe Socket A, este creat pentru a oferi pasionaților de overclocking instrumentul necesar pentru realizarea diferitelor "experimente". Coolerul are în dotare un controller cu ajutorul căruia se poate seta manual turația fan-ului. Bineînțeles că se poate atașa și senzorul de temperatură. Acesta controlează turația fan-ului în funcție de temperatura procesorului.

Denumire: S&S Volcano 9
Gen: CPU Cooler
Producător: Thermaltake
Distribuitor: ASBIS România
Telefon: 021-2333841
Preț: 14 EUR (fără TVA)
Calitate: 

MidiLand S4 7100 Plus

Anunț important! Petrecăreții sunt rugați să ciulească urechile! A apărut un nou sistem audio ce poate fi invidiat sau... nu (depinde de situație) de scumpii noștri vecini. Dacă aveți de gând să țineți câte un party cu câțiva prieteni și câteva prietene (cu cât mai multe, cu atât mai bine) la voi acasă, MidiLand S4 7100 Plus poate fi o soluție destul de convenabilă pentru a-i face pe invitați să se simtă foarte bine. MidiLand S4 7100 Plus are în componență cinci sateliți, un subwoofer cu amplificator integrat și un decodor Dolby Digital extern.

Ca înfățișare și ca putere, cei cinci sateliți sunt practic identici. Puterea lor este de 5 x 10 Wați RMS. Un aspect interesant, exceptând faptul că sunt făcuți din plastic, este acela că, datorită designului, ei pot fi poziționați pe o suprafață plană sub două unghiuri diferite. În acest caz, ei pot fi poziționați sub unghiuri de 15, respectiv 25 de grade, astfel că, indiferent de environment-ul în care sunt amplasați, sunetul „curge” uniform.

Subwoofer-ul este ceva mai deosebit.

Puterea oferită de acesta este de 50 de Wați (evident, tot RMS).

Controlul volumului, al balansului sau al altor funcții așa-zis mai speciale se face numai prin intermediul unei telecomenzi. Așa că aveți de grijă să nu o lăsați la îndemâna copiilor... Este necesar acordul părinților.

Decodarea audio, controlul anumitor funcții audio (volum separat pe boxe, efecte speciale etc...) sunt realizate de către controller-ul extern. Totul ar fi mai anost dacă acesta nu ar avea și un ecran (frumos colorat) pe care se pot supraveghea mult mai eficient modificările pe care doriți să le faceți.

În concluzie, aceste boxe au putere, un bas foarte puternic, însă devin uneori puțin cam enervante din pricina sateliților care, din păcate, sunt puțin subproportaționali ca putere și se chinuie să umple o gamă foarte largă de frecvențe.



Denumire: S4 7100 Plus

Gen: Sistem audio 5.1

Producător: MidiLand

Distributor: DigitalWORLD

Telefon: 021-4119913

Preț: 140 EURO (fără TVA)

Calitate:

TERRATEC®

**Cu Mystify 5900 Ultra
visul devine realitate**

NOU



**256
MB**



NVIDIA®

MYSTIFY YOUR GAMES

- Procesor grafic NVIDIA GeForce FX5900
- 256 MB DDRII Memorie Ultra Rapidă (850 MHz)
- Ieșire DVI pentru manitoare TFT, ieșire TV-Out
- Interfață AGP 8X/4X/2X



**K Tech
Electronics**

Magazin on-line:

www.ultrapro.ro office@ultrapro.ro

Calea Griviței 397

Tel: 021- 22.44.535

Fax: 021- 22.44.586

email: office@ultrapro.ro

Vizitați noile magazine din orașele:

BAIA MARE Str. Traian, nr. 7

PIATRA NEAMT B-dul Republicii, Bl. A12, Tel. 0233-223.158

SIBIU B-dul Vasile Milea Nr. 9A, Tel. 0269.232.964

Magazin UltraPRO Service Center Distribuție zonala

MSI 865PE Neo2

Ultima găselniță în ceea ce privește succesul procesoarelor Intel Pentium 4 este apariția pe piață a celui mai "tare" chipset ever. Nici nu au răsuflat bine chipset-urile Canterwood (i875), că deja sunt depășite în performanță. Capul de afiș îl deține acum gama de chipset-uri Springdale, și oarecum pe bună dreptate. Deși oferă o performanță cu mult peste cea oferită de chipset-urile Canterwood, prețul este cu mult mai mic.

Placa de bază MSI 865PE Neo2 este fericita posesoare a unui astfel de chipset. Alături de acesta, placa dispune și de facilități ca Gigabit CSA Ethernet, Serial ATA/ Serial ATA RAID, 6-canal audio, opt conectori USB 2.0 și 3 conectori IEEE 1394 Firewire.

Privind mai cu atenție această placă, era imposibil să nu observ acea pastilă din aluminiu situată imediat sub sloturile de memorie. Ce face ea? Cu ce se ocupă?

Ei bine, această "pastilă" MSI Core Cell nu face nimic altceva decât să joace rolul unui "supraveghetor" al procesorului. Din momentul în care procesorul este alimentat, această "pastilă" monitorizează gradul de încălzire al acestuia. Atunci când procesorul, să zicem un Intel

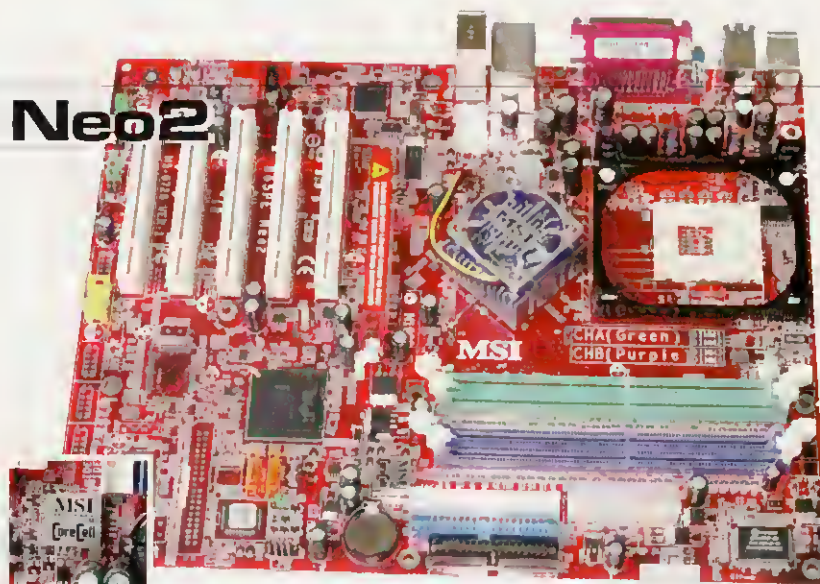
Pentium 4 la 3 GHz, atinge valoarea de 100% utilizare, CoreCell-ul crește FSB-ul procesorului la valori din ce în ce mai mari. În acest caz, acel procesor poate să ajungă la o frecvență de peste 3,2 GHz. Bineînțeles, această creștere a performanțelor este limitată și de "blocarea" procesorului din fabricație. Totuși, odată crescută frecvența de funcționare, automat se va simți și o creștere a numărului de rotații ale cooler-ului.

Acest fenomen are și un proces reversibil, adică în situația în care procesorul nu este utilizat o anumită perioadă, automat frecvența de funcționare scade,

se reduce numărul de rotații ale cooler-ului, iar de aici rezultă o scădere a nivelului de zgomot.

În concluzie, această placă de bază poate fi considerată o platformă perfectă și sigură pentru împătimitii overclocking-ului.

■ Bogdan S



Denumire: 865PE Neo2

Gen: Placă de bază

Producător: MSI

Distribuitor: Flamingo Computers

Telefon: 021-2225041

Preț: 119 EUR (fără TVA)

Calitate:

Edimax Print Server



Una dintre cele mai frecvente probleme legate de o rețea de calculatoare de mici dimensiuni se ivese în momentul în care dorim partajarea unei imprimante. Dacă respectiva imprimantă are inclus modulul de rețea, totul este OK, dacă nu, este nevoie de un print server. Un astfel de exemplu este și acesta de față. El face conversia portului LPT al imprimantei într-un port UTP și problema este rezolvată.

Denumire: 1 Port Print Server

Gen: Print server

Producător: Edimax

Distribuitor: Elisaco Electronic

Telefon: 0231-514278

Preț: 61 EURO (fără TVA)

Calitate:

Maxtor DiamondMax Plus 9



În ultima perioadă, tot mai mulți utilizatori sunt copleșiți de lipsa de spațiu de pe harddisk-urile proprii. În acest moment, un HDD de 120 de GB poate fi considerat o soluție salvatoare. Maxtor DiamondMax Plus 9 dispune de un cache intern de 8 MB, o interfață ATA 133 și un timp mediu de acces de 9,3 ms. Datorită celor 7200 de rotații, o rată maximă de transfer ajunge la 60.185 kps la citire și 35.414 kps la scriere.

Denumire: DiamondMax Plus 9

Gen: Harddisk 120 GB

Producător: Maxtor

Distribuitor: ASBIS România

Telefon: 021-2333841

Preț: 120 USD (fără TVA)

Calitate:

Cooler Master ATC 220B



Secretul unei carcase bune este să arate bine în exterior și să facă în așa fel încât componentele să se "simtă" cât mai

bine în interior. Această carcasă din aluminiu este însoțită de o fereastră laterală pentru "uimirea" audienței, dispune de o sursă extrem de silențioasă de 350 W și încă 2 coolere amplasate în spate și în partea superioară.

Denumire: ATC 220B

Gen: Carcasă aluminiu

Producător: Cooler Master

Distribuitor: Flamingo Comp.

Telefon: 021-2225041

Preț: 219 EUR (fără TVA)

Calitate:

Crystal Tune TV



Acest TV Tuner, adaptat special pentru România (până și cutia e tradusă în limba română), funcționează în banda de frecvențe

CATV, VHF și UHF în toate formatele video (Pal BG+DK, NTSC și SECAM). Se pot realiza videoconferințe, previzualizarea mai multor canale sau accesarea informațiilor de tip Teletext. Funcția de FM vă va permite recepționarea de posturi de radio din această bandă.

Denumire: Crystal Tune TV

Gen: Tuner TV/FM + telecom.

Producător: 3D Vision

Distribuitor: Skin Media

Telefon: 021-231.5097

Preț: N/A

Calitate:

GET MOBILE

Sony Ericsson T220

Ușor, compact, util. Așa ar putea fi caracterizat pe scurt acest telefon. Deși se văd schimbări semnificative în ceea ce privește designul, totuși „timbrul” celor de la SonyEricsson este foarte vizibil. „Palmaresul” lui T220 este destul de bogat. El are capacitatea de a stoca peste 500 de nume și numere de telefon, și este dotat cu impresionant de multe utilitare. Dintre acestea se pot aminti funcțiile clientului de email POP3, funcțiile de WAP 2.0, calculatorul sau miniagenda electronică.

Pentru a atrage acel segment de utilizatori care, fie vorba între noi, se

plictisesc extrem de repede, acestora li se oferă posibilitatea de a personaliza acest telefon după bunul lor plac, prin înlocuirea „fețelor” standard cu unele mult mai haioase sau ceva mai colorate.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	100 x 43 x 19 mm
Greutate:	74 g
Display:	TFT - color
Rezoluție display:	N/A
Tip acumulator:	Li-Ion Standard
Stand-by:	maxim 275 ore
Talk time:	maxim 8 ore



Siemens MC60

Dacă ar fi să catalogăm acest model de telefon, cu siguranță el ar face parte din categoria mobilelor ce se adresează persoanelor dinamice și mai tot timpul pe drumuri. Acest fapt se datorează, în principal, multitudinii de funcții și opțiuni de care o astfel de persoană este, mai mult sau mai puțin, dependentă. În primul rând, ar fi de menționat caracteristica tri-band, ce facilitează conectarea telefonului la orice operator GSM care lucrează cu rețelele GSM de 900, 1800 sau 1900. Un alt pachet poate fi construit și din opțiunile incluse: client de email POP3, WAP 1.2.1, T9, calculator,

cronometru, apelare vocală și să nu uităm de camera foto încorporată.

Siemens MC60 va fi lansat pe piață în trei culori diferite, intitulată sugestiv Aquamarine, Titanium și Grenadine. La capitolul jocuri însă, acest telefon mai are de „învățat”.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	110 x 46 x 21 mm
Greutate:	89 g
Display:	TFT - color
Rezoluție display:	109 x 80 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion - 700 mAh
Stand-by:	maxim 250 ore
Talk time:	maxim 6 ore



Sagem MY X-2

În ceea ce îi privește pe cei de la Sagem, situația este ceva mai simplă. Noul model de terminal mobil, intitulat MY X-2, a fost conceput special pentru acei utilizatori care doresc să aibă în posesie un telefon mobil de ultimă oră, ce-i drept cu funcții mai puține, însă cu un avantaj la capitolul preț. Conceptul telefonului se reduce doar la funcții de bază: o memorie în care se pot stoca maxim 250 de numere, câteva elemente legate de WAP 1.2.1, un minicalculator, un ecran color și câteva ringtone-uri polifonice. Despre jocuri incluse nu se

prea amintește prin nici un meniu, însă cei care urăsc să poarte ceas la mână se pot bucura de privilegiul ceasului inclus, ba mai mult, își pot seta telefonul și pe post de ceas deșteptător.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	99 x 45 x 21 mm
Greutate:	89 g
Display:	color
Rezoluție display:	101 x 80 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion
Stand-by:	maxim 340 ore
Talk time:	maxim 5 ore



■ Bogdan S

VIREAL

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă Y-3D (ochelari 3D)

Ce mașină putem conduce în jocul
Colin McRae Rally 3?

- a. Dacia ☐
- b. Ford Focus RS WRC ☐
- c. ARO ☐

Numele:

Prezentați-vă: Nr.

Localitate: Județ: Telefon:

E-mail:

Reșpundeți la toate întrebările pentru a avea șansa de a câștiga mașina.

Designul și realizarea grafică: World Events & Communications SRL
Copyright © 2003 World Events & Communications SRL. Toate drepturile sunt rezervate.

IDEE GAMES

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă 5 jocuri Lider!

Care este numele personajului principal din jocul
Chaser?

- a. John Chaser ☐
- b. Jack Chaser ☐
- c. Ilie Năstase ☐

Numele:

Prezentați-vă: Nr.

Localitate: Județ: Telefon:

E-mail:

Reșpundeți la toate întrebările pentru a avea șansa de a câștiga jocurile.

Designul și realizarea grafică: World Events & Communications SRL
Copyright © 2003 World Events & Communications SRL. Toate drepturile sunt rezervate.

www.level.ro

Service autorizat

Mytza Para – @

Am un AMD Athlon, la 900 MHz, cu 128 MB RAM, placă video GeForce 2 MX cu 32 MB, HDD Quantum Fireball Ict20 la 40 GB și sistem de operare Windows XP Professional. De curând mi-am cumpărat Morrowind-ul original. L-am instalat fără probleme, dar în timpul jocului, după ce îmi scriu numele, urmez paznicul spre punte și deschid trapa, se încarcă exteriorul și apoi se resetează. Am reînstatat jocul, am băgat două patch-uri (unul de pe CD-ul LEVEL din august 2002-Morrowind 1.10605 și unul download-at de pe elderscrolls.com -Morrowind 1.20722), dar tot nu merge! Totuși, al doilea patch a produs o schimbare: nici nu intru în meniu și mă scoate (nu se mai resetează). Ce aş putea să fac?

R: O soluție care în cele mai multe cazuri a rezolvat probleme legate de jocul Morrowind a fost mărirea fișierului de swap (memorie virtuală) al sistemului de operare la o valoare de trei ori mai mare decât cantitatea de memorie fizică instalată în sistem. În cazul tău, poți să crești acel fișier la o valoare de aproximativ 4-500 de MB. Înainte de a face această modificare, asigură-te că ai suficient spațiu pe partiția pe care ai instalat sistemul de operare. Pentru a face această modificare, dai clic dreapta pe My Computer, alegi tab-ul Advance, după care dai clic pe Performance Options. În fereastra ce apare apeși pe butonul Change din secțiunea Virtual Memory. În fereastra nouă care apare, completezi câmpurile inițial Size și Maximum Size cu valoarea pe care o dorești tu (4-500 MB). Atenție, cele două valori trebuie să fie egale! În continuare, clic pe butonul Set și nu uita să dai un restart la PC.

P.S. Chiar dacă asta îți va rezolva problema, nu te aștepta ca jocul să funcționeze "ca uns". Cerințele de sistem pentru Morrowind depășesc posibilitățile PC-ului tău cu foarte mult, mai ales pe partea video.

Alax Palada – @

Când pornesc PC-ul meu cu Win98SE, pe monitor văd: SPD not found on DIMM3. Cu toate acestea, PC-ul merge perfect. Ce înseamnă acest lucru?

Apropo: BitDefender7 actualizat este un antivirus bun pentru securitate maximă?

R: SPD (Serial Presence Detect) este un mic cip ce se găsește montat pe unele module DIMM. În memoria acestui cip sunt stocate informații legate de cantitatea de memorie, viteza, modul de adresare și mulți alți parametri necesari controller-ului de memorie de pe placa de bază. În funcție de această informație, controller-ul accesează memoria într-un anumit mod pentru a se obține performanța maximă. Mesajul de eroare pe care îl primești te anunță că modulul de memorie pe care l-ai instalat în slotul 3 nu conține cipul SPD, astfel controllerul de pe placa de bază nu poate utiliza respectivul modul la parametrii specificați într-un cip care nu există. În acest caz, încearcă, dacă este posibil, să setezi manual din BIOS toți parametrii legați de respectiva memorie. În momentul de față, setările memoriei par să fie "By SPD". Configurarea manuală cu aceleași valori (pe care le poți citi imediat sub linia "By SPD") te va scuti să mai citești acel mesaj, pentru că BIOS-ul plăcii de bază nu va mai căuta cipul SPD.

În ceea ce privește BitDefender 7, acesta poate fi un antivirus și/sau un firewall destul de bun dacă îl configurezi mai în amănunt (advanced). De obicei, opțiunile standard nu sunt întotdeauna suficiente. Trebuie să treci în revistă mai multe variabile, printre care și cele legate de modul de conectare la Internet sau modul de scanare a fișierelor.

Dragoș Iorga – @

Vreau să-mi pun Linux. Sunt un începător. Așa că vreau să știu și eu ce versiune de Linux mi-ar prinde mie bine să învăț. Și aş vrea să mai știu ce programe mi-ar fi de folos. O altă problemă este aceea ca mulți mi-au spus că, dacă îmi pun Linux (orice versiune), nu o să pot să intru pe Internet. Este adevărat? Și aş mai vrea să știu ce pot face cu Linux-ul.

R: Dintre toate distribuțiile de Linux existente pe piață nu există nici una care să se adreseze exclusiv celor care vor să învețe Linux. Există totuși unele care printr-un mod grafic sau printr-o documentație mai elaborată facilitează înmagazinarea rapidă de cunoștințe într-un mod mai simplu. Una dintre aceste distribuții este și Red Hat. Dacă ești interesat, poți găsi ultima variantă în CHIP Special Red Hat 9.0. Interfața grafică și meniurile în limba română te pot ajuta să atingi un anumit stadiu de performanță. De obicei, orice distribuție Linux este însoțită de un "bagaj" imens de softuri și utilitare de care s-ar putea să ai nevoie.

Acei "mulți" care ți-au zis că nu poți să intri pe Internet din Linux se înșală amarnic. Sistemul Linux (indiferent de distribuție) este unul dintre cele mai performante sisteme de operare când vine vorba de Internet. Totuși, depinde și de modul în care se face această conectare la Internet. Dacă dispui de un modem de tipul WinModem, într-adevăr poți să îți ieși adio de la Internet. Pentru Linux ai nevoie de un modem hardware.

■ Bogdan S





CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă jocul Warcraft III: Frozen Throne

Câți eroi noi au fost introduși în expansion-ul
Warcraft III: Frozen Throne?

- a. 1 ☐
- b. 4 ☐
- c. 7 ☐

Nume, prenume: _____

Sex: ☐ M ☐ F ☐ A ☐ B ☐ C ☐ D ☐ E ☐ F ☐ G ☐ H ☐ I ☐ J ☐ K ☐ L ☐ M ☐ N ☐ O ☐ P ☐ Q ☐ R ☐ S ☐ T ☐ U ☐ V ☐ W ☐ X ☐ Y ☐ Z

Localitate: _____ Cod: _____ Județ: _____

Telefon: _____ E-mail: _____

Răspunsul B este răspunsul corect! Jocul Warcraft III: The Frozen Throne este în acest număr.

Despre jocul Warcraft III: The Frozen Throne, aflați mai multe în numărul 72 al revistei Level, în data 1 septembrie 2003.



CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă jocul Worms Blast

Cu ce joc seamănă foarte mult Will Rock?

- a. IGI 2 ☐
- b. GTA: Vice City ☐
- c. Serious Sam ☐

Nume, prenume: _____

Sex: ☐ M ☐ F ☐ A ☐ B ☐ C ☐ D ☐ E ☐ F ☐ G ☐ H ☐ I ☐ J ☐ K ☐ L ☐ M ☐ N ☐ O ☐ P ☐ Q ☐ R ☐ S ☐ T ☐ U ☐ V ☐ W ☐ X ☐ Y ☐ Z

Localitate: _____ Cod: _____ Județ: _____

Telefon: _____ E-mail: _____

Răspunsul B este răspunsul corect! Jocul Will Rock este în acest număr.

Despre jocul Will Rock, aflați mai multe în numărul 72 al revistei Level, în data 1 septembrie 2003.

THRUSTMASTER



Câștigă Thrustmaster Firestorm Digital 3 Gamepad

Ce tip de produs este BenQ FP791?

- a. monitor ☐
- b. maus ☐
- c. CD-ROM ☐

Nume, prenume: _____

Sex: ☐ M ☐ F ☐ A ☐ B ☐ C ☐ D ☐ E ☐ F ☐ G ☐ H ☐ I ☐ J ☐ K ☐ L ☐ M ☐ N ☐ O ☐ P ☐ Q ☐ R ☐ S ☐ T ☐ U ☐ V ☐ W ☐ X ☐ Y ☐ Z

Localitate: _____ Cod: _____ Județ: _____

Telefon: _____ E-mail: _____

Răspunsul B este răspunsul corect! Hardware-ul este în acest număr.

Despre produsul BenQ FP791, aflați mai multe în numărul 72 al revistei Level, în data 1 septembrie 2003.

Terminator 3 Rise of the Machines

Arnold is back! Mai în formă decât oricând și mai dedicat cauzei drepte decât în Terminator 2. Un deceniu a trecut de când John Connor (Stahl) a pus umărul serios la împiedicarea dezastrului dezastrului, The Judgement Day, și a salvat omenirea de la distrugerea în masă. În prezent, Connor trăiește și nu prea există, adică nu are casă, cărți de credit, telefon celular (în viitor, ca și astăzi de fapt, ești considerat homeless dacă nu ai așa ceva) și nici un loc de muncă (aici deja se îngroașă gluma). Nu există nici un semn al existenței sale. Partea bună din toate acestea este că Skynet – rețeaua de mașini care a încercat odată să-l omoare și să dea drumul războiului împotriva umanității – nu are nici o posibilitate să-i dea de urmă. Asta până în ziua în care, din umbrele viitorului, apare T-X (Loken), cel mai sofisticat cyborg al Skynet-ului. Acesta este trimis înapoi în timp pentru a duce la capăt treaba pe care predecesorii săi au lăsat-o neterminată. Mașinăria cea nouă nu este numai neobosită în căutarea țintei



ei, dar mai este și superfrumoasă. Singura speranță de supraviețuire a lui Connor rămâne Terminatorul (Schwarzenegger). Împreună, ei trebuie să învingă tehnologia superioară a lui T-X și să îndepărteze pericolul zilei Judecării de Apoi.

Data lansării 8 august 2002

Distribuit de InterComFilm România



Charlie's Angels: Full Throttle

Filmul pe care-l veți putea urmări la sfârșitul lunii august în cinematografele de la noi din țară este urmarea succesului de care s-a bucurat comedia plină de acțiune și aventură din 2000: Charlie's Angels. Veți ști la ce să vă așteptați dacă vă spun că-n film vor apărea și de data aceasta bună-tățile: Cameron Diaz, Drew Barrymore și Lucy Liu. Acestea li s-a adăugat, spre încântarea ochilor cinefilului doritor de frumos, și inestimabila Demi Moore.

După ce primii 3 îngeri au salvat un agent guvernamental, Ray Carter (Robert Patrick), dintr-un „așezământ” mongol, o

nouă misiune îi așteaptă. Frumusețile vor trebui să recupereze 2 inele de titanium ce conțin informații despre operațiunile secrete ale guvernului, pentru care orice țară teroristă ar plăti milioane de dolari. Fetele se deghizează în tot felul de arătării, de la agenți CSI, motocicliști supărați, luptători profesioniști, până la vânzătoare de hotdog și dansatoare profesionale. Dacă vreți să vedeți pe cine descoperă în spatele acestui complot, va trebui să mergeți la cinema.

Data lansării 129 august 2002

Distribuit de InterComFilm România



Sexul și jocurile online

Misoginismul a atins "puritatea" jocurilor

După cum se poate deduce foarte ușor, maniile unora pot duce la concluzia că jocurile online reprezintă un laborator extraordinar pentru studiul comportamentului uman. Ele oferă posibilitatea depersonalizării și nu impun decât un set foarte restrâns de reguli în comparație cu viața reală. Ca urmare, un anumit profesor Edward Castronova de la Universitatea California a efectuat un studiu apropos de discriminarea sexuală din Everquest. Deși numele lui ne poate spune multe lucruri nu tocmai de preferat, totuși acest studiu este destul de interesant.

Ei sau Ea

Ca să spunem lucrurilor pe nume, atunci când ați jucat un asemenea joc, de câte ori nu v-ați pus problema dacă în spatele frumosului personaj feminin, îmbrăcat într-o robă 100% Cotton care mai are și nu știți câte enchant-uri nu se află un individ de sex masculin? Adică dacă acest lucru se poartă pe MIRC, unde 5 oameni se distrează de rup locului pentru că unul face pe "femeia" "la-ndemănă", de ce nu și în jocurile online? Ei bine, conform profesorului Castronova, 90% dintre jucătorii de Everquest sunt masculini. În joc însă, doar 80% dintre personaje sunt de sex

masculin, ceea ce înseamnă că rămân 10% dintre masculii care aleg gagici pe post de "extensii" în lumea virtuală. Motivele pentru care aceștia fac acest lucru nu sunt foarte bine cunoscute. În Everquest nu contează dacă personajul este feminin sau masculin, deoarece bagajul de atribute și skill-uri și modul de dezvoltare sunt exact aceleași. Așadar, acest motiv se exclude. Evident, majoritatea personajelor feminine alese de bărbați sunt frumoase. Asta înseamnă ori că jucătorul nu se identifică cu personajul, ori că se identifică cu o femeie neapărat frumoasă. Studiul arată că majoritatea personajelor feminine sunt fie elf, fie human; foarte rar se întâlnesc câte o femeie de orci sau dwarfii. Mai mult decât atât, elfele conduc destul de detașat, probabil datorită urechilor și buzelor mult prea senzuale.

Misoginism peste tot

Misoginismul a apărut ca termen imediat după ce jumătățile bărbaților au trecut prin etapa de emancipare. Prezența sau absența acestei caracteristici la un om nu spune nimic de fapt, atâta timp cât emanciparea femeii continuă. În clipa în care discriminarea sexuală va dispărea, unii dintre voi ar spune că va fi vai de capul nostru. Alții spun că



Păi cum să n-alegi, mă, așa ceva!?

emanciparea femeii va înceta pur și simplu, iar certurile din casă, care se terminau de obicei cu ochii umflați ai soției, se vor soluționa la masa tratativelor. Același profesor Castronova a studiat un pic piața, examinând vânzările de personaje pe PlayerAuctions.com. Astfel, cel mai ieftin personaj masculin a costat 40\$, iar cel mai scump 2.250 de dolari, cu o medie de 333\$. În tabăra de peste deal, un personaj feminin se vinde cam cu o medie de 41\$ mai puțin decât unul masculin, adică o discriminare sexuală de 12%. Dacă studiul ar fi fost făcut pe români, probabil că ar fi descoperit faptul că noi cumpărăm mai mult femei decât bărbați, lucru care l-ar fi condus probabil la concluzia că avem cu toții nevoie de consultanță.

"Hai și ia gagica!"

Cu alte cuvinte, la tarabele PlayerAuctions.com discriminarea sexuală este în floare. Totuși, în comparație cu realitatea "Satelor" Unite, unde femeile sunt plătite cam cu 28% mai puțin decât bărbații cu slujbe similare, în jocuri e mai bine. Cum de în jocuri întotdeauna e mai bine, nu pot să-mi dau seama. Probabil că există un procent destul de mare de femei care își iau personaje masculine... Din nefericire, studiul acesta nu a mai fost făcut.

PLAYERAUCTIONS

Level 61 Druid, plus all items, plat, & Alts

Item # 1057785331

700.00 USD

Quantity: 1

Time Left: 3 days and 6 hours +

Items End: 07/08/09 23:16:00

Buyer: blinky20 (0.00\$ 6-0)

Registered in USA

High bid: 700.00 USD

Payment: Money Order, Western Union

Shipping: Buyer Pays Actual Amount

Country: United States

First bid: 700.00 USD

Number of bids: 1

Location: United States

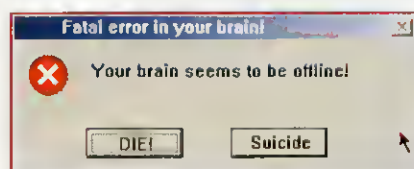
Description: Level 61 female woodelf Druid w/ epic and Horre CDs include all expansions enabled http://www.magelo.com/eq_view_profile.html?name=468237 Comes with Various items and plat. Lvl 25 or 26 SK/ with her dal gear Lvl 26 BST w/ gear Lvl 40 War no gear Lvl 13 acro (Mule with some items and very little gear) Lvl 13 twinkle d outworn (Has my level 40s gear OP) A black medallion, A Glowing Orb of Lichness, Amulet of the Haven, Bag of Sewn Evil-Eye, Bellows Crafted Cap, Black Velvet Pants, Blue Diamond Earrings, Circled Toe Bones, Cloak of the Wise, Coldman Skin Boots, Coldman Skin Gloves, Coldman Tanners Kit, Corroded Plate Boots, Corroded Plate Gauntlets, Earring of the Solstice, Earring of Woven Bark, Earrings Star Ruby Ring, Elysian Bracelet, Elysian Tunic, Eroded Leather Gloves, Fisherman's Companion, Fur-Lined Coldman Prayer Shawl, Girdle of the Blood Friend, Gloves of Earthcrafting, Golden Cat Eye Bracelet, Golden Diamond Mask, Golem Tear Ring, Hand Made Backpack, Lamentation, Large Smoothmetal Torque, Nature Walkers Smitar (Epic), Opal Encrusted Stem, Opaline Earring, Pauldrons of Witness, Planar Sewing Kit, Runic Pack, Raw Diamond, Ring of Torden, Rune of Mithril Bracer, 30299 Velum Blue Diamond Bracelet, Velum Diamond Wedding Ring, Velum Ruby Veil, White Gold Necklace, White Rope Bridle, Woven Grass Boots, Woven Grass Vambrace, and

Licitație la 700 USD

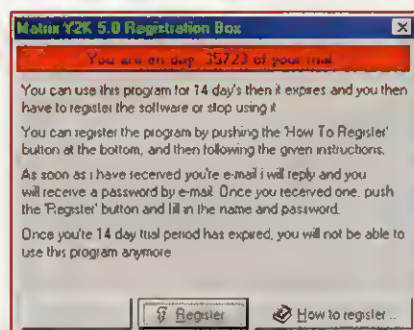
■ Locke



În ce situație o ușă poate face parte din ființa ta? Iată și răspunsul. Imagine primită de la Mikey B. the Sandman.



Cam complicată situația! Greu de ales. Imagine primită de la Lucian Daia.



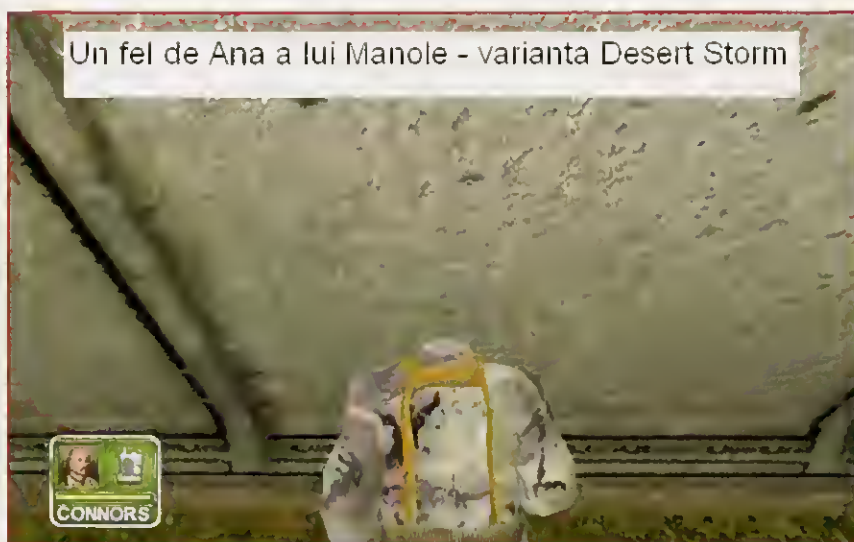
Visul oricărui român: un shareware care să meargă și peste 100 de ani. Imagine primită de la Adryan Eugen.



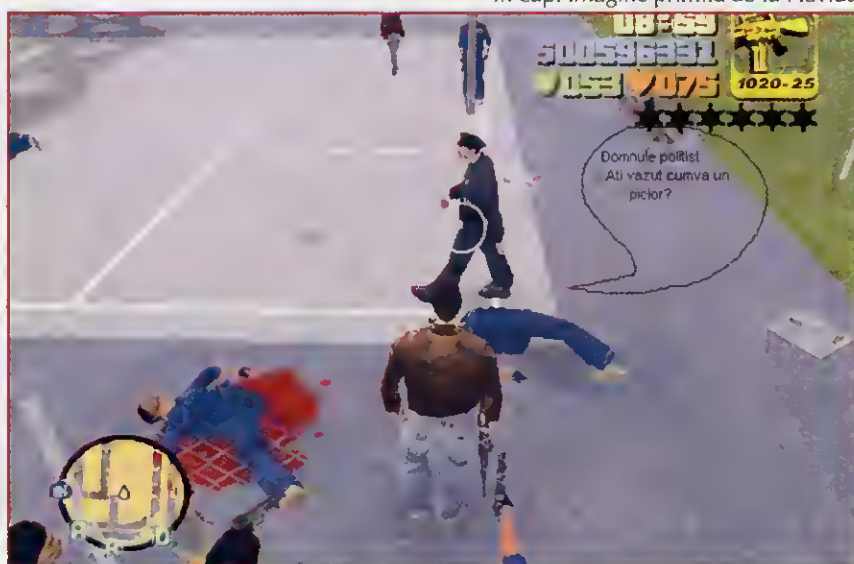
Se pare că deceniul ăsta nu vom putea juca Rails Across America. Imagine trimisă de BoA.



Bună întrebare. Imagine primită de la Flavius.



Într-o zi mi-am dat seama de ce mă durea gâtul atât de tare: îmi crescuse un zid în cap. Imagine primită de la Flavius.



Acum sunt convins: străzile sunt bânuite de canibali care preferă numai și numai picioare. Dacă se poate, stângul. Imagine primită de la Ert Ggf.



Mașinuța asta are multă credință în ea, altfel nu văd cum ar reuși să calce apa. Imagine primită de la Maverick.

Câștigătorul din acest număr este Flavius.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa sebah@level.ro.

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:

Perioada	Preț revistă	Preț abonament
3 luni	345.000 lei	230.000 lei
6 luni	690.000 lei	400.000 lei
12 luni	1.380.000 lei	750.000 lei

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

Județ

Telefon

e-mail

Am plătit lei în data de prin mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Am plătit lei în data de prin mandatul poștal / ordinul de plată nr.

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul

Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

DA, doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
NOU!! CHIP SPECIAL OPEN OFFICE	130.000 lei/buc		
CHIP SPECIAL WEBSITE	60.000 lei/buc		

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

Județ

Telefon

e-mail

Am plătit lei în data de prin mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Am plătit lei în data de prin mandatul poștal / ordinul de plată nr.

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul

Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Vrei
5 reviste
GRATIS
ABONEAZĂ-TE PE UN AN!

12 reviste x 115.000 lei = 1.380.000 lei
1 abonament / an = 750.000 lei



WWW.

Beer For The Homelesswww.beerforthehomeless.com

Am venit de dimineață la redacție și, când am dat să urc scările, m-am lovit de un zdrențuros, bărbos, murdar și cu un rânjet suspect pe față.

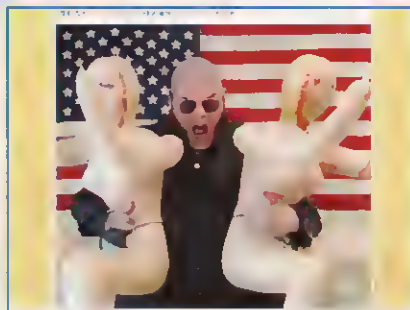


"Bă, Mitza! Ai cheia de la ușă? Hai că stau de azi noapte pe aici și vreau să-mi verific și eu mail-ul". Era Koniec...

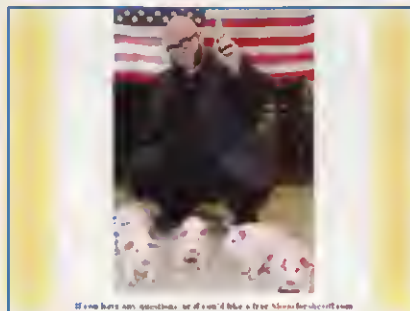
A doua zi, Sebah i se alăturase. După două zile, toată redacția era îmbrăcată în zdrențe și suspect de fericită, iar pe fiecare birou începuseră să se strângă munți de cutii goale de bere. Am înțeles că dăduseră peste niște fete drăguțe care, cum îi vedeau, cum li se aruncau în brațe și le ofereau bere.



Hai că fug și eu, poate au schimbat meniul și ne dau un vin de Porto, ceva...

Shane for Sheriff
[myweb.cableone.net/
jonestownbunker](http://myweb.cableone.net/jonestownbunker)


Shane vrea să fie șerif. Shane s-a săturat să fie marginalizat, ridiculizat și discriminat. Vrea drepturi egale cu toți ceilalți și vrea să-i pedepsească pe cei care nu cred în cauza lui. Shane promite câte o păpușă gonflabilă pentru fiecare alegător și XXL-ul 24/24.



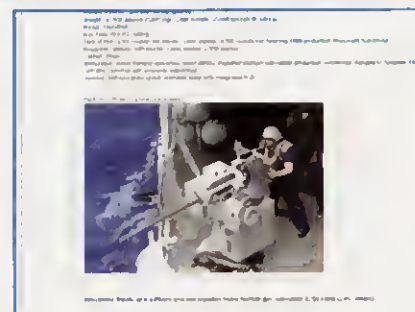
Cum să nu-l votezi?

NationStateswww.nationstates.net

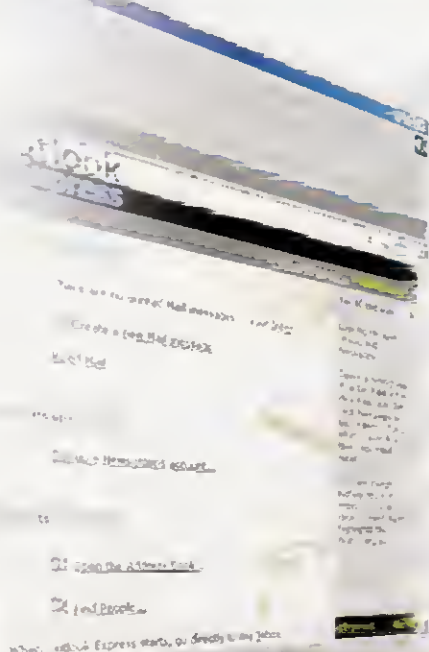
Vrei să emigrez? Am o soluție mai bună! Ce-ar fi să-ți faci propria țară? Să o conduci așa cum știi tu, să votezi legile pe care le vrei tu, să impui o

**The MegaPenny Project**www.kokogiak.com/megapenny

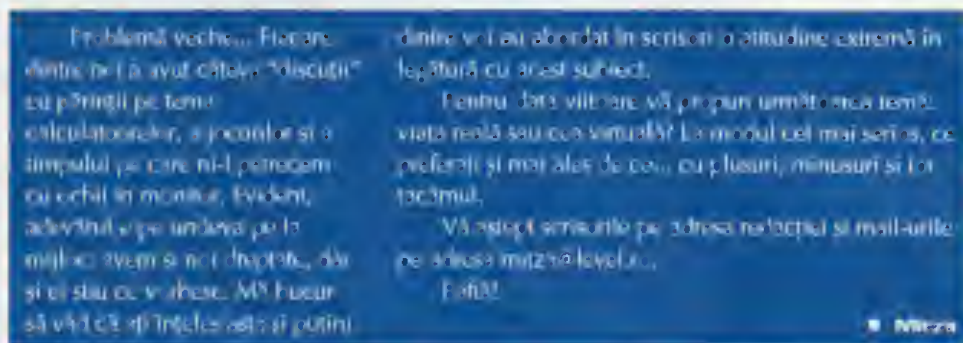
Aveți o fisă? Chiar două? Sunt grele? Vă incomodează? Ce-ați zice atunci dacă v-ați trezi cu un miliard de fise? Nu vă sperie ideea? Dar un trilion de fise? Nici așa? Sunteți sigur? Verificați pe www.kokogiak.com/megapenny și poate o să vă veniți în fire. După aceea, încercați să vă imaginați un milion de vaci puse una peste alta. Dacă nu aveți imaginație, tot site-ul de mai sus vă va ajuta.



orientare politică așa cum îți place ție și să scazi taxele în fiecare dimineață... Ei bine, NationStates îți oferă această posibilitate. Este un site care poate fi haios și distractiv, dar și extrem de serios și interesant. Depinde numai de ce vrei tu. Oricum, la sfârșitul zilei nimeni nu o să te tragă la răspundere pentru ce ai făcut... Cam ca în România.



Părinții și jocurile



Dj_Cobra

În sfârșit a venit vacanța și pentru mine. Am terminat cu capacitatea asta blestemată și acum îmi pot dedica tot timpul joacelor. Nu pot să vă spun cât de enervantă și stresantă a fost perioada de învățat și cât de mult se enerva mama când mă prindea jucându-mă Warcraft sau GTA în loc să învăț comentariile la română și munții la geografie. Nu mă puteam juca în liniște decât pe timp de noapte, când așteptam cu nerăbdare să se culce părinții, după care porneam PC-ul încet, deschideam monitorul, îmi puneam căștile în liniște și mă bucuram de puținele ore care le aveam la dispoziție (în zilele de școală nu stăteam decât până la 3:00, iar în weekend până la 6:00 sau chiar 7:00). A doua zi eram foarte obosit, adormeam în timpul

orelor (motiv pentru care îmi luam cd-playeru' și ascultam în ore muzică) și nu puteam să învăț. Într-o zi mi-a venit o idee. Am dezvoltat-o într-o metodă prin care să nu-și dea seama părinții că stau pe net sau că fac o misiune din GTA3. Mai întâi deschideam Winamp-ul sau orice alt program de muzică, puneam câteva melodii în playlist și îl puneam pe "minimize". Apăsam „Prt Scr Sys Rq” (este una dintre tastele de lângă „Scroll lock”), deschideam Paint-ul și apăsam paste, după care puneam imaginea ca wallpaper. Apoi mă duceam în Start à Control Panel à “Taskbar and start menu” și bifam opțiunea “Auto hide the taskbar”. Pe urmă intram în joc sau stăteam pe mIRC și de câte ori intra cineva în cameră, apăsam pe “show desktop” și nu se vedea nimic în taskbar decât Winamp. Nice, nu?

Alte ocazii de joacă mai aveam când plecau părinții la cumpărături, la rude sau afară din oraș. Atunci chiar că mă distrăm. Mama nu a înțeles și nu cred că o să înțeleagă faptul că eu sunt dependent de calculator, ca mulți dintre voi. Nu îmi pot imagina viața fără el.

Trebuie să recunosc că mai avea și ea dreptate: “capacitatea este doar o dată în viață și trebuie să te pregătești foarte bine pentru ea, chiar dacă înseamnă să nu mai stai la calculator deloc”. După părerea mea părinții nu trebuie întotdeauna ascultați, mai ales pentru că ecuația “Noi-jocurile-părinții” nu are soluții.

Super_gameru

E greu să ne înțelegă...
Îmi amintesc de vremurile când învățam de unul singur Qbasic pe un amărât de Cip, primit de la un văr căruia părinții s-au hotărât să-i cumpere un 486. Și de ce credeți că învățam eu Qbasic? Pentru că vroiam să-i conving pe ai mei să-mi cumpere un calculator adevărat. M-au tras ei pe sfârșit a învățat...
Îmi amintesc de vremurile când învățam de unul singur Qbasic pe un amărât de Cip, primit de la un văr căruia părinții s-au hotărât să-i cumpere un 486. Și de ce credeți că învățam eu Qbasic? Pentru că vroiam să-i conving pe ai mei să-mi cumpere un calculator adevărat. M-au tras ei pe sfârșit a învățat...
Îmi amintesc de vremurile când învățam de unul singur Qbasic pe un amărât de Cip, primit de la un văr căruia părinții s-au hotărât să-i cumpere un 486. Și de ce credeți că învățam eu Qbasic? Pentru că vroiam să-i conving pe ai mei să-mi cumpere un calculator adevărat. M-au tras ei pe sfârșit a învățat...

De atunci s-au îngrozit de nenumărate ori când m-au găsit la 4:50 am jucând Desperados sau când au văzut că am strâns 1.800.000 ca să-mi cumpăr, după cum spunea tata, “o plăcuță mică care nu e bună decât la jocuri și la filme” (era vorba de placa video). Când mă întreabă cu ce mă aleg de pe urma

jocurilor, eu le răspund : "cu ceva ce voi nu aveți cum să înțelegeți" sau "e un mod de viață, și încă unul frumos fără de care nu știu cum aș trăi". Iar ei dau verdictul... Mama spune : "copilul ăsta a luat-o razna rău de tot, trebuie să facem ceva cu el că în stilul ăsta nu știu ce o să se aleagă de capul lui", iar tata răspunde: "e destul de mare și trebuie să-și dea seama că greșește sau cine știe, poate vrea să ajungă să facă jocuri", iar mama rămâne puțin mirată de răspunsul dat de către tata. Știe el ceva, că nu degeaba îl mai găsesc cu ochii roșii în fața calculatorului după 4 ore de Solitare sau mai știu eu ce joculeț de DOS.

Ce vreau să spun e că fără jocuri noi gamerii nu am putea trăi și părinții noștri trebuie să accepte asta chiar dacă le e destul de greu să înțeleagă de ce pierdem noi nopțile în fața monitorului "la aceleași jocuri fără înțeles" sau în săli de calculatoare. Un alt lucru pe care părinții noștri nu-l înțeleg e următorul: "La ce îți trebuie ție să te duci la Internet-Café sau la sala aia de jocuri când tu ai calculator și internet acasă??? Asta chiar nu pot să înțeleg!!!"

Într-un fel, eu zic că trebuie să-i înțelegem pentru că e greu pentru ei (care nu au trăit înconjurați de calculatoare) să accepte ca odrasla lor să stea 4-5 ore/zi (dacă ar ști că eu stau 7...) în fața calculatorului doar ca să se joace și le e greu să înțeleagă de ce calculatorul (jocul) e pentru mulți dintre noi cel puțin la fel de important ca școala. În plus, mai e și copilul colegei de la serviciu care are 10 pe linie, nu chiulește și la calculator nu dă drumul decât când trebuie să facă ceva pentru școală. Pe lângă toate acestea mai e o mare problemă: gamingul profesionist din România e slab dezvoltat, e prea puțin promovat, există doar câteva concursuri oficiale, însă mare parte dintre noi află de acestea după ce s-au încheiat și toate astea fac o impresie greșită asupra părinților noștri, care nu o să creadă că și din urma gamingului se pot obține și bani, pe lângă bucuria sufletească, glorie și prieteni.

Seby

Părinții? Interesantă temă... Aș fi curios să văd computerul prin ochii lor, folosind și cutia lor craniană, însă nu pot (nu că nu ar avea cutie craniană, ci "conținut"!). Cu toții știm că "joaca" (ei numai asta înțelegând prin computer)

este un mijloc de șantaj (de ex: "nu înveți, ciuciuc computer"). Ei știu foarte bine că acest drog ne trebuie cel mai tare și se folosesc de acest lucru... Și când ți-e lumea mai dragă și te joci, de exemplu, Vice City sau Splinter Cell (jocuri considerate de mine de origine divină, apărute cred printr-o greșală pe planeta Pământ și bineînțeles terminate de vreo câteva ori – un joc bun prin asta se deosebește, prin faptul că te "prinde" și nu te mai "lasă" până nu îl joci, și joci, și joci, și joci, și tot joci până

când apare un altul mai bun). Revenind la oile noastre, după cum spuneam ceva mai sus, "și când ți-e lumea mai dragă și te joci" și nici n-apuci să termini un Morrowind (că s-ar termina vreodată!) că gata, privirea ta devine din ce în ce mai slabă, mâinile îți tremură, începi să transpiri (nu pentru că nu ai aer condiționat în toila verii sau că ți-ai luat noul număr Hustler!) numai din cauza unor simple cuvinte ce sună cam așa: "De azi încolo, până când nu faci 'X lucru', nu mai pui mâna pe computer". Și atunci imaginația noastră începe să lucreze, își pregătește benzina, se urcă în tractor și dă-i nene pă câmp... În aceste momente am fi niște producători de jocuri cu violență extremă superbi... Numai gândiți-vă câte drujbe, shotgun-uri, snipere, mitraliere, tiruri sau alte modalități de a ucide ne trec prin cap, câte scenarii, cât sângeee...

Dar după cum cu toții știm, astea ne trec numai prin cap, nu și prin mână (mai bine!). Oricum mai sunt și excepții (uitați-vă la știri), dar să lăsăm asta că după aia ne interzicăștia jocurile...

În concluzie, nu trebuie să catalogăm părinții ca fiind niște judecători ce se pregătesc a-ți da sentința (zile, săptămâni sau luni de abținere de la PC), pentru că dintr-un anumit punct (îngust rău) de vedere, au și ei dreptate (nu mai comentez și pe chestia asta că iarăși o dau în jocuri).

Ca să termin aceste rânduri, pot să vă spun că sunt unul dintre acei puțini "fericiți" pe care părinții îi înțeleg, bine-



Eu vreau să mă joc! Ba eu vreau să mă joc!!

înțeles excluzând faptul că tata stă lângă mine cu un ciomag, citind această scri-soare și apoi îndreptându-se spre mineeeee aa534 ssdfnhaf d6456ckll...

Nu s-a întâmplat nimic, nu vă faceți griji, sunt foarte bine, am lovit un pic tastatura (din greșală!)... oh nu, tati nu mai daaaa 78j9v;;;f-;llL:df/d7///kpg0cb...

Snt forte bin , mai putn cteva prti ale corpului meu, ba tstatura ast mrge sau ar cva mnitoru..

Hai Pa!

Stângaci Octavian

Ei bine, nu cred că există un părinte care să fie de acord cu programul auto-impus de gamer. Cu toate acestea, sunt părinți mai indulgenți și sunt părinți... mai părinți.

Să începem cu rolul pozitiv al părinților. În primul rând, un gamer trebuie să aibă un calculator, calculator care este achiziționat de părinți. Tot de părinți sunt finanțate viitoarele upgrade-uri că deh, a venit AvP II, GTA III, Unreal 2003 și acum vine Half-Life II.

Pe deasupra, părinții vor ca să aibă copii vii, de asta cred că mai merg fazele cu mâncatul la calculator și jucatul , când, vezi Doamne, nu pot să dorm.

Să trecem și la rolul negativ al părinților în domeniul gameristic care, din fericire, este mult mai puțin evident. Știm cu toții amenințările de genul "Octave, stinge calculatorul că altfel vin și încep să trag de cabluri", dar nu am prea auzit de părinți care să facă ceva

chiar radical. Dacă i s-a întâmplat vreodată cuiva să vină în cameră mama/tata cum venea Kramer în Seinfeld și să tragă de cabluri sau să facă orice altceva dăunător calculatorului, le sunt frate de suferință.

Acum, pe final, trec la experiențele proprii. Sunt singur la părinți deci nu a trebuit să trec prin ce au trecut unii colegi de-ai mei, de genul Mortal Combat cu soramai mare, și când zic Mortal Combat vreau să spun că nu pe calculator. Când eram mai mic, singura "pedeapsă" administrată de părinți era să pună parolă, la început în Windows și după ce mi-am dat seama cum să o bypass, din BIOS. Nici așa nu a mers, eu știind că trebuie să resetez BIOS-ul, acesta având toate setările pe default, deci nu era problema, iar mai târziu am aflat cum pot trece de parolă fără să folosesc metode așa de "barbarice". Anul trecut, când venea capacitatea, mi-a venit o idee, dar nu am putut s-o pun în aplicație deoarece nu aveam cunoștințele necesare. Anul acesta, la liceu, am avut parte de niște eggheads (asta o să devin și eu) și, cu ajutorul lor, mi-am făcut o minune de program care, până acum, m-a salvat de la multe întreruperi forțate de gaming. Ce face, vă întrebați? Foarte simplu: rulează mereu în background și când apăs pe Ctrl + I, se activează. Când mișcă cineva mouse-ul îmi apare BSOD, dar un BSOD nasol care nu te lasă să resetezi, eu spun doar: "Ce ai făcut? L-ai stricat! Mai îmi trebuie 4 ore să-l fac la loc!". Sfătuiesc pe toți cei care știu programare să-și facă ceva asemănător. Când mama, tata spun să stingi calculatorul, îl lași pornit, activezi programul, pleci prin casă sub un pretext fals (mi-e foame) și cineva o să-l stingă, sau măcar o să încerce. Dacă părinții știu ceva mai mult, se poate rezolva, dar nu am venit să vorbim despre asta (poate într-un număr viitor; de mult vreau să spun asta).

De departe, pedeapsa pe care o aplică părinții mei este cea mai cruntă de până acum. Au loc "mici" întruniri ale părinților din bloc și nu numai, unde pun la cale pedepse colective. Dacă 50 de copii nu mai au voie să-și ia CD-uri, este cam complicat, chiar și cu smuggling-ul. DAR vine celălalt părinte care îți aduce CD-uri în ciuda deciziei celuilalt. Mai sus, am folosit termenul "părinți" la singular. De obicei unul te ajută și celălalt vrea să vadă calculatorul pe geam. De obicei primul este tata și

apoi vinemama, cel puțin așa este la mine.

Să nu uităm totuși că dacă nu erau ei, noi nu mai eram gameri.

B.

Părerea mea e că majoritatea părinților nu înțeleg că acești "monstruleți" – adică jocurile – sunt ca niște droguri pentru ce numim noi un gamer... pur și simplu nu te poți lăsa... Țin minte o dată când mi-am dus calculatorul la reparat (l-am ținut activ prea mult și a cam "pățit-o"); nu numai că eram cu moralul mai jos ca de obicei, dar nici nu mai puteam să învăț (ca să vezi...). Pentru mulți dintre noi joaca pe calculator a devenit o necesitate la fel ca mâncatul și dormitul (unii poate nici nu le iau în considerare pe ultimele două). Nu neapărat toată ziua (că doar viața nu se rezumă doar la asta)... dar câteva ore acolo putem spune că "trebuie" pentru a ne satisface această nevoie.

Una din marile probleme cu părinții (cel puțin în cazul meu) este cea legată de pierderea parțială a vederii. Sunt de acord cu asta, dar știți cum e: în viață trebuie să faci sacrificii (și cam asta le mai spun câteodată părinților când mă bat la cap, dar ei o iau drept glumă de fiecare dată). De parcă părinții noștri n-ar avea și ei "drogurile" lor. Mă refer la cafea, alcool, de țigări nici numai spun... așa că de ce să nu avem și noi drogul nostru care să ne facă să uităm de zile și de probleme... și de tot...

Și chestia cu pierderea vederii este doar una din problemele ce vin de la prea multă joacă... Eu, personal, văd bine (și încă nu port ochelari), dar am alte probleme cum ar fi durerile zilnice ale coloanei de la statul pe scaun, diminuarea capacităților memoriei (oare ce mă voi face cu ea când voi da bacalaureatul?) și desigur scăderea eficienței în relațiile sociale. Asta e, nu-i plăcere fără durere. Acum depinde cum se împacă fiecare cu consecințele (scuzați cacofonia). Și fie va rămâne gamer sau le va da (dar mă îndoiesc) părinților dreptate.

Și recunosc că nu am probleme "foarte" mari cu părinții mei (în caz că-mi spun să pun mâna pe o carte, eu pot să-i ascult... dar de obicei n-o fac și iau spusele lor așa, ca un simplu sfat că doar au ei încredere-n mine) și de obicei mă pot juca chiar toată ziua (de-ar face frate-meu altceva... și n-ar veni să-și ia și el "partea"). Dar cred că mulți dintre voi

aveți mult mai multe necazuri decât mine.

În final am un singur lucru de spus... TRĂIEȘTE-ȚI VIAȚA !

Butan lampant a.k.a Bam magera

Ora 10.30. Vă scriu scrisoarea asta. Înainte cu o jumătate de oră stăteam pe WC și citeam LEVEL-ul (pe bune).

Tema propusă este foarte bine aleasă deoarece toată lumea obsedată de calculator are probleme cu părinții (excepții sunt destule, totuși). Sunt în clasa a 8-a și am de dat examenul de capacitate așa că toată ziua părinții mei stau și se uită pe gaura cheii cu binoclul. Dacă se aude un click din camera mea, dărmă ușa cu toporul și intră cu MP5-ul cu amortizor (ca să nu audă vecinii de sus ce se întâmplă) și mă ciurue.

Într-o seara jucam GTA: WC și Entăr Da Metrics... După câțiva timp intră nervos taică-meu în cameră și urlă la mine parcă aș fi surd. Îmi spune că dacă nu închid calcu, mă bagă în pivniță și îmi pune masca de fier.

Închid, mănânc, spal, citesc (LEVEL), culc. Mă trezesc după o jumătate de oră să beau apă și ce crezi că-mi văd ochii? Lumina aprinsă în cealaltă cameră.

Ca un soldat mă târăsc pe burtă (orele de yoga nu au fost în zadar) și deschid încetisor usa. Până aici am aburit așa că poate nu o să mă credeți... Ce să vezi? Tata, 45 ani, juca DF:TFD în prostie. Mai știe să joace Project I.G.I., Driver și CS. Tata juca DF cu câștile pe urechi. Ce? Tata juca DF cu câștile pe urechi. Ce? Tata cu câștile juca pe urechi DF. Ce? Urechile jucau pe tata în câști DF. Încep să îmi pierd mințile! De aceea ne trimit undeva... ca să se joace ei pe computer!!!

Ne-au mai scris: Un fan din Constanța, raziell 14, cronox, Cosma Mihai Constantin din București, alinutz din Cluj, Florin aka. QTroniX, Timcu Aristide Ciprian din Constanța, Vlad Stociulescu aka Krossfire din ordinul Căpșunii Purpurii ('trăiți! – n.r.), Bogdan Poenaru -aka- RulZMakeR, b.gridan, Terek Andrei, Anonimus, alex14, Apostol Vlad, Veon (citește preview-ul de Sniper – n.r.), Cristina Chirvasie, vishu, Popescu Constantin din Prahova, Talpalaru Vlad din Iași, Moraru Rareș din Iași, Stegaru Valentin din București.

EDITORIAL

Vogel Burda Communications SRL
Str. Nr. 7, Căminul nr. 12-50016, Braşov
Tel: (0268) 415150, (0268) 470511
(0268) 754393, Fax: (0268) 411172
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1592-1498

General Manager:

Dan Băduş
(dan_badu@vodafone.ro)

Redacţia şi:

Mihail Stănescu (mihail_stanescu@level.ro)

Redactor şef adjuncţi:

Mihail Stănescu (mihail_stanescu@level.ro)

Imitator (imitator@level.ro)

Redactori:

Silviu Ion (silviu_ion@level.ro)

Silviu Băduş (silviu_badu@level.ro)

Primitiv (primitiv@level.ro)

Imitator (imitator@level.ro)

Marius Ghinea (marius_ghinea@level.ro)

Mihail Călin (mihail_calin@level.ro)

Graphic şi DTP:

Adrian Amăşel
(adrian_amasel@level.ro)

Secretar de redacţie:

Cristina Năbău
(cristina_nabu@level.ro)

Marketing:

Lucian Mărgărit
(lucian_margarit@level.ro)

Lucian Mărgărit (lucian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

DISCIPLES SACRED LANDS


LEVEL

VOGEL BURDA
COMMUNICATIONS

Pulăritate:

Zoltan Lăduş
(zoltan_ladu@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

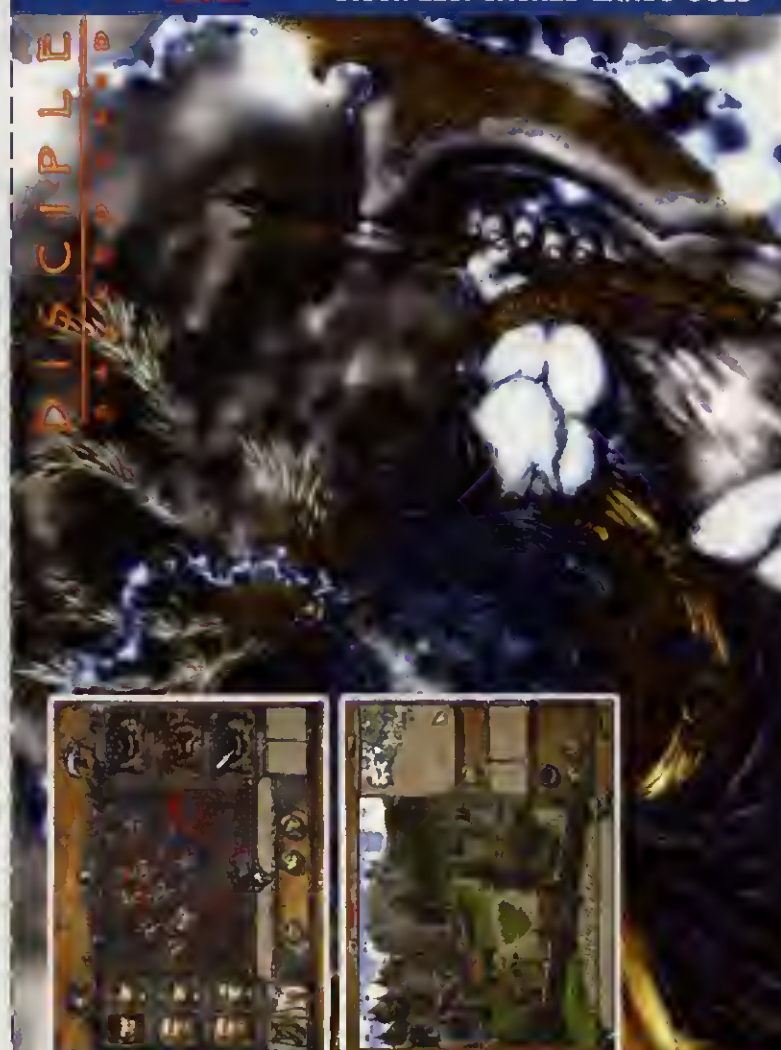
Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

Adrian Mărgărit (adrian_margarit@level.ro)

PRESENTE DIN ACCESUL MARI

The Portal	C2
Ubi Soft	9
PGL	13
România Data Systems	55
Videoton VTCD	61
K-Tech	67
Flemingo Computers	C4

DISCIPLES: SACRED LANDS GOLD


LEVEL

VOGEL BURDA
COMMUNICATIONS

DISCIPLES: SACRED LANDS GOLD

LEVEL



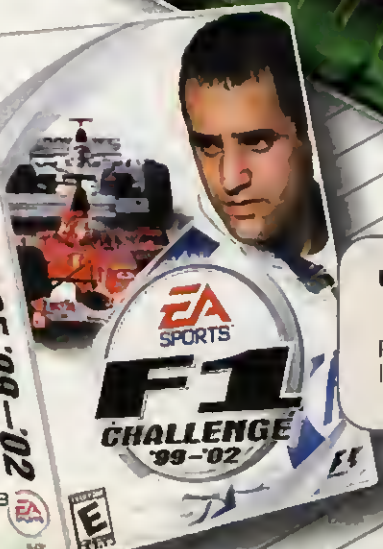
Microsoft Flight Simulator 2004

Zborul mai aproape ca niciodată

The Hulk

Monstrul verde vine și pe PC-uri.

F1 CHALLENGE '99-'02



F1 Challenge '99-'02

Schumi nu o mai duce prea bine. A venit timpul să-i luăm locul!

NEIGHBOURS FROM HELL
DEVILANCE IS A SWEET HOME

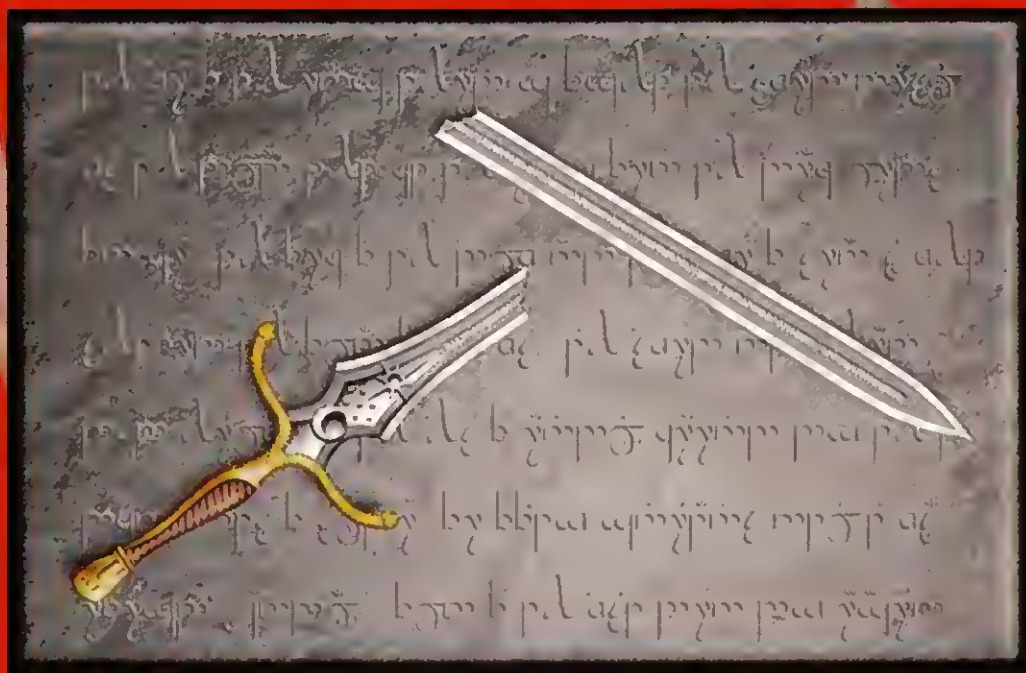


Neighbours From Hell

Te-au supărat vecinii? E timpul să te răzbuni!

Era timpul pentru un joc
Adventure în LEVEL.

Noi vă oferim două.



Broken Sword 1

septembrie 2003

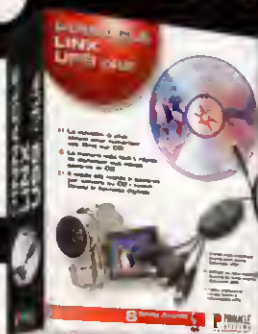
Broken Sword 2

octombrie 2003



LINX

USB plus



57€

Pachetul Pinnacle LINX USB plus include interfața de captură video și editare video. Mulțumită LINX USB plus, puteți captura video în format digital și îl puteți edita în format digital sau analog. Interfața de captură video LINX USB plus este conectată la PC prin intermediul unui cablu USB. Interfața de editare video LINX USB plus este conectată la PC prin intermediul unui cablu USB. Interfața de editare video LINX USB plus este conectată la PC prin intermediul unui cablu USB.

Steinberg

My MP3 4.0 Pro

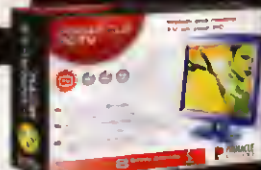


39€

Un nou program de aplicare pentru audio. Steinberg My MP3 4.0 Pro este un program de aplicare pentru audio. Steinberg My MP3 4.0 Pro este un program de aplicare pentru audio. Steinberg My MP3 4.0 Pro este un program de aplicare pentru audio.

Tuner TV

(PCTV)



49€

Interfața de captură video și editare video. Pinnacle Tuner TV (PCTV) este un program de aplicare pentru video. Pinnacle Tuner TV (PCTV) este un program de aplicare pentru video. Pinnacle Tuner TV (PCTV) este un program de aplicare pentru video.

www.flamingo.ro/pinnacle
STUDIO
la tine acasă

STUDIO
DC10 plus

STUDIO
DV plus

Analogic
189€

Digital
165€

„Viața toată e o scenă, iară noi actori pe ea”
Viața ca un film... profesional

Imaginează-ți cum ar fi să poți vedea cele mai frumoase momente ale tale ca un film în stil Hollywood! Ei bine, pentru aceasta Pinnacle s-a gândit să-ți pună la dispoziție o interfață de captură video STUDIO DC10plus sau STUDIO DVplus, fiecare dintre ele fiind însoțită de aplicația PINNACLE STUDIO 8. STUDIO DC10plus este dedicată capturii video analogice. Beneficiind de avantajul captării video hardware în format MJPG, ai posibilitatea de a salva pe calculatorul tău fișiere video de foarte bună calitate. Din formatul MJPG, cu ajutorul programului STUDIO 8 poți transforma PC-ul tău într-un adevărat studio TV. Cu STUDIO DC10plus poți captura imagini video de pe o cameră video [S-] VHS sau Hi8, webcam, TV, sau poți înregistra filmele direct pe CD. Filmele procesate pe PC pot fi rescrise pe casetă.

STUDIO DVplus oferă posibilitatea de a capta imaginea video în format digital și a o reda prin reșire analogică direct pe televizor. Această interfață funcționează cu formate Microsoft AVI DV, calitatea imaginilor capturate fiind ireproșabilă. Captura se face hardware, fișierele obținute putând fi editate, salvate și li se pot adăuga efecte în timp real. STUDIO DVplus împreună cu programul STUDIO 8 este soluția digitală pentru un studio video.

UN PROGRAM UIMITOR:

Simplu de instalat și ușor de utilizat, PINNACLE STUDIO 8 are cea mai prietenoasă și intuitivă interfață de lucru. Ferestrele de lucru, precum și opțiunile din interiorul acestora urmează pașii de montaj și editare profesionali. Mai mult, efectele speciale încorporate pot fi vizualizate în timp real softul beneficiind și de includerea celebrelor efecte de la HollywoodFX. Exportul filmelor se face în format Microsoft AVI DV sau într-un format comprimat și de foarte bună calitate: MPEG2. Cu acest program poți să-ți crezi propriile DVD-uri, cu meniu interactiv și cu opțiuni multimedia, după care le poți imprima direct pe disc. Aplicația se bucură de un editor audio de foarte bună calitate, aplicând sunetele și modificarea lor în timp real. PINNACLE STUDIO 8 face din calculatorul tău un studio în timp real.

PINNACLE
STUDIO


PROFESSIONAL MOVIE MAKING SYSTEM


FLAMINGO
COMPUTERS

www.flamingo.ro
08008-22.55.72 (08008-CALLPC)
eFlamingo@flamingo.ro

Cumpără de la Flamingo Computers
și poți câștiga un FIAT Stilo,
100 premii Logitech și alte premii IT
la Tombola Verii 2003!